Demo exclusiv: Submarine Titans • **Test:** Starlancer • **Hardware:** Grafic-Power gratis

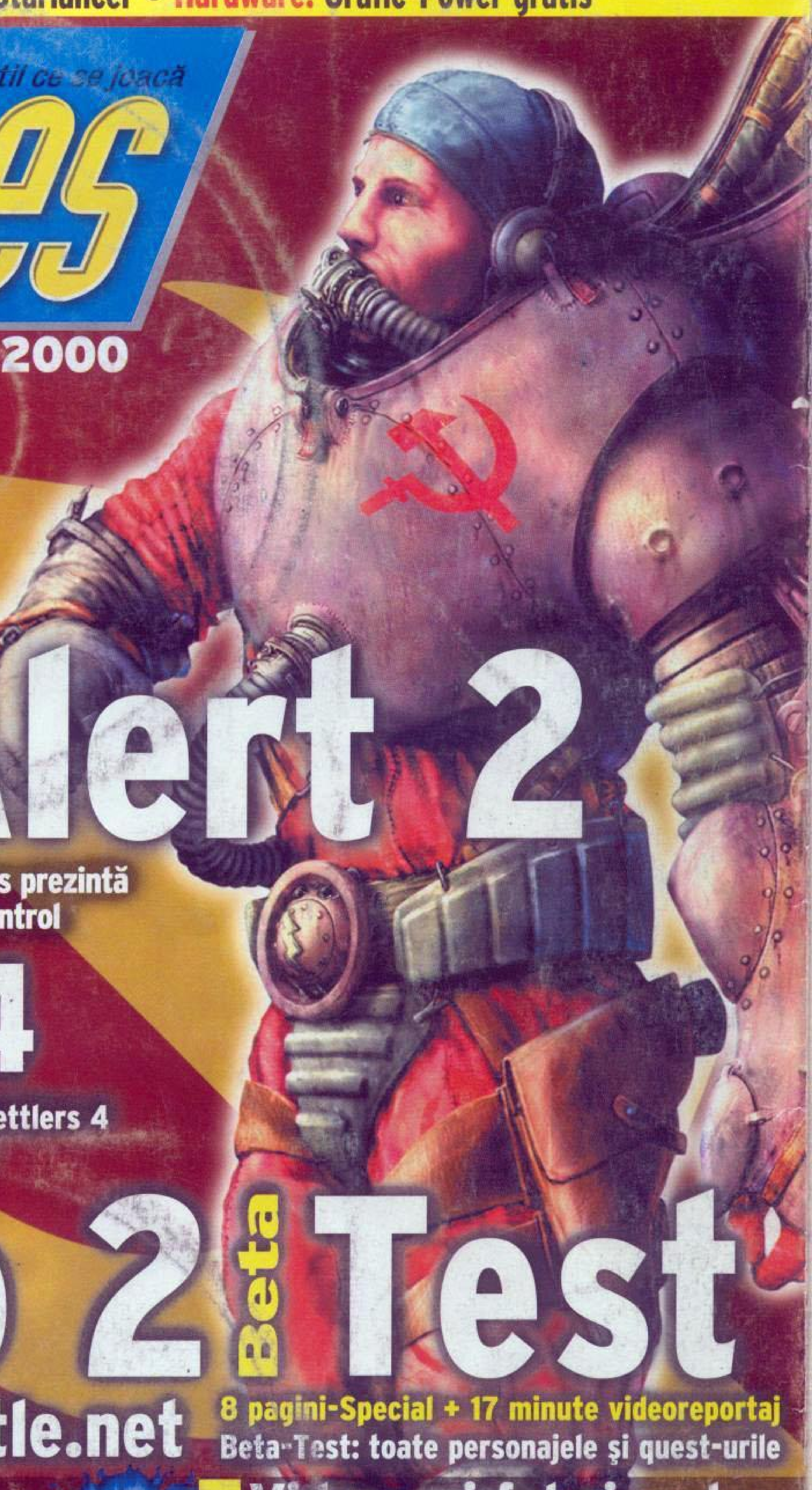
PC Games

Ştii ce se joacă

69.000 LEI Iunie/anul I - 2000

Cu 2 CDuri

7 DEMOuri
7 VIDEOuri
27 PATCHuri



Red Alert 2

Scene din joc & informaţii interne: PC Games prezintă unităţile, grafica, story-ul şi noul mod de control

Settlers 4

Duelul jocurilor de strategie: Cultures vs. Settlers 4
Imagini exclusive & informaţii TOP SECRET

CU VIDEO

Diablo 2 Beta Test

Dependenţi de Battle.net

8 pagini-Special + 17 minute videoreportaj
Beta-Test: toate personajele şi quest-urile

Pe 2 CDuri

Top-Demos

Submarine Titans, Evolva, Need for Speed: Porsche, Earth 2150, Time Machine, Force Commander



VIDEOREPORTAJE

Video-uri fulminante

Diablo 2: Live în Battle.net
Tribes 2: Multiplayer-Action
Alone 4: Primele scene de groază
Rune: RPG 3D cu vikingi
Summoner: Puteri magice spectaculoase
Vampire - The Masquerade



9771454996003

Tips & Tricks: Dark Project 2, Need for Speed: Porsche, F1 2000, Tiberian Sun: Firestorm

RADIO TRANSILVANIA



Un Radio Cât Toată Transilvania !

Sediu central: Oradea str. Republicii 28/A
Tel / Fax : 059-447149 , 447150
E-mail : rtoradea@rdsor.ro
CP 6 OP 10 - 3700

Unde sunt jocurile de altădată...



Geo Cătuneanu
Redactor-şef

Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu când mă gândesc la jocurile de altădată, la Prince of Persia cel cu acţiunea frumos curgătoare şi limpede ca cristalul, la Civilization cel de acum prăfuit, unde lega Sid Meyer lanţuri de invenţii şi descoperiri de crăpau gamerii jucându-se cu ele, şi la Secret of Monkey Island, în care personajele prindeau parcă viaţă căutându-se unele pe altele în Insulele Caraibe, simt că-mi tresaltă şi acum inima de bucurie. Să mă ierte nostalgicii jocurilor şi mai vechi, ce rulau pe suporturi care acum par desprinse din vechile cruciade ale omului plecat să cucerească maşina şi armatele ei de biţi şi bytes, dar deşi fosile precum Spectrum Z80, Commodore, Atari sau Amiga au fost fiecare superbe la vremea lor, ne vom ocupa pe îndelete de cel mai nou dintre lorzii artificialităţii şi de jocurile pe care le păstoreşte, şi anume de PC.

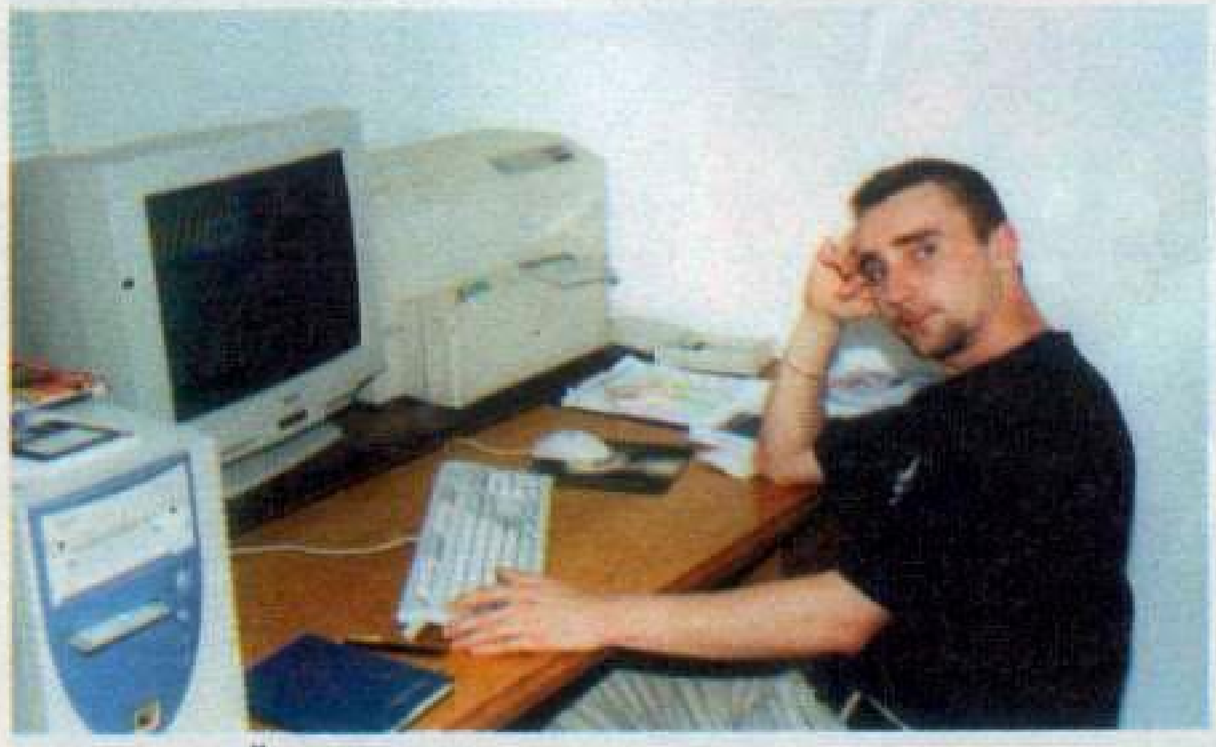
Goana după redarea cât mai fidelă a realităţii a adus după sine o dezvoltare exacerbată a mediului de joc în defavoarea conţinutului şi game play-ului acestuia.

Cu toate că ultimele tipuri de console iau o opţiune serioasă pentru coroana electronicii de divertisment, oferind o mare varietate de jocuri, care mai de care mai arătoase şi mai pline de efecte speciale, totuşi cel mai aproape de inima gamerilor înrăiţi rămâne calculatorul personal, cu capacitatea sa inestimabilă de a oferi complexitate şi maleabilitate. Se ştie că cele mai reuşite şi complexe jocuri de roluri sau de aventură, ba chiar şi de strategie, sunt cele create pentru PC. Deşi există excepţii, cum ar fi celebra serie Final Fantasy pentru PlayStation sau Zelda pentru Nintendo, majoritatea covârşitoare a succeselor din aceste domenii au fost create pentru PC, pentru unele din ele încercându-se totuşi transpunerea pe alte medii de rulare. Nu vom dezbate aici cu zeci şi sute de argumente care din aceste jocuri sau care console sunt mai bine dotate pentru a oferi gamerului experienţe de neuitat, căci sunt sigur că fiecare tabără îşi are propriile arme şi atuuri gata să le expună. Un lucru este însă cert: ca urmare a avântului tehnologic pe care l-a luat această industrie de divertisment şi în special cea a componentei multimedia din cadrul calculatoarelor personale, toate jocurile încearcă să exploateze aceste invenţii având ca miză înlocuirea treptată a imaginaţiei creative cu realitatea virtuală. Hmm, realitate virtuală... Un lucru bun, vor zice unii. Oare nu asta e tendinţa normală, ca fiecare creator să încerce să facă lucruri după chipul şi asemănarea sa? Fără să alunecăm în dezbateri filozofice sau teologice, cert este că această goană după redarea cât mai fidelă a realităţii a adus după sine o dezvoltare exacerbată a mediului în care are loc jocul (din punct de vedere al graficii, sunetului, modelurilor fizice de mişcare etc.) în defavoarea a ceea ce este fără îndoială mai important, şi anume conţinutul jocului.

Adevărat, ne place tuturor să vedem într-un joc o grafică ce ne lasă de multe ori mască, cu texturi detaliate, cu tot felul de umbriri Gouraud şi efecte de ceaţă sau praf, cu transparenţe care mai de care, cu reflexii pe suprafeţe curbe în mişcare şi alte cele, prea multe pentru a fi enumerate. Adevărat, ne place tuturor să auzim personajele cuvântând cu voci perfect adaptate înfăţişării lor, pentru a căror producere s-au ostenit actori profesionişti, să auzim în joc o muzică de calitate, dinamică şi evolutivă în funcţie de evenimentele produse, compusă de trupe renumite, ne place să auzim efectele sonore procesate şi răsprocesate pe scule ce abia pot fi pronunţate, darămite înţelese, până când fiece sunet pare desprins din realitate. Adevărat, ne place să vedem că toate obiectele şi fiinţele se mişcă respectând legile fizicii, acolo unde este cazul, plutind pe apă, dacă sunt mai uşoare, şi putând fi regăsite la zeci de kilometri depărtare, sau deteriorându-se corespunzător, dacă sunt aruncate de la înălţime. Adevărat, ne plac toate acestea, dar nu atunci când rezultatul comun al acestor eforturi majore ajunge să afecteze prin neglijenţă, omisiune sau poate chiar lipsă de timp însuşi conţinutul jocului, firul epic şi logic al acestuia, arătând în final ca o foarte modernă, sclipitoare şi complicată cârpă de şters pe jos.

Aveau oare jocuri precum cele amintite la începutul acestui editorial toate aceste atribute de cosmetizare, pentru a deveni cópii ale realităţii? Avea oare Another World sau Eye of the Beholder o grafică exacerbată, plină de efecte speciale şi texturi diferite pentru fiecare milimetru de teren? Avea oare Dune sau Ultima 7: Serpent Isle voci de actori pentru fiecare linie de dialog, sunet spaţial şi muzică elaborată de formaţii de succes? Avea oare Death Track sau F-29 Retaliator un motor fizic nemaipomenit de elaborat, cu efecte de gravitaţie pentru fiecare frunză luată de vânt? Răspunsul la toate aceste întrebări este, bineînţeles, nu. În schimb, ofereau un ridicat feeling al jocului, aveau originalitate, aveau acel ceva care reuşea să te atragă în universul lor şi să te ţină acolo până la epuizarea tuturor posibilităţilor jocului în sine, sau până la epuizarea fizică şi morală a jucătorului, lucru care de obicei se rezolva cu un pui de somn corespunzător. Concluzia evidentă a acestor constatări este că, o dată întrunite cele mai importante componente ale unui joc, imaginaţia debordantă a omului în general şi a gamerului în special reuşeşte să suplinească cu brio carenţele de suprafaţă, creând mediul perfect necesar şi suficient pentru ca experienţa de joc să nu mai poată fi uitată vreodată.

Acestea fiind zise şi convins că printre miile de cititori ai acestei reviste sunt o sumedenie de nostalgici care îşi amintesc cu bucurie de jocurile de altădată, îndrăznesc aici să vă propun înfiinţarea unui top, constituit cu ajutorul cititorilor, care să definească cele mai îndrăgite jocuri ce pot fi încadrate în categoria oldies, but goldies.



CA PRIN CEAŢĂ După zile şi nopţi pierdute cu Wolfenstein 3D, Doom & Co, Robert, tehnoredactorul nostru, abia aşteaptă să ajungă acasă la noul său super PC, pentru un full immersion în Daikatana.

CUPRINS











PC Games

Service

Actualităţi

Magazin

Avanpremieră

Test

Hardware

Tips & Tricks

INDEX

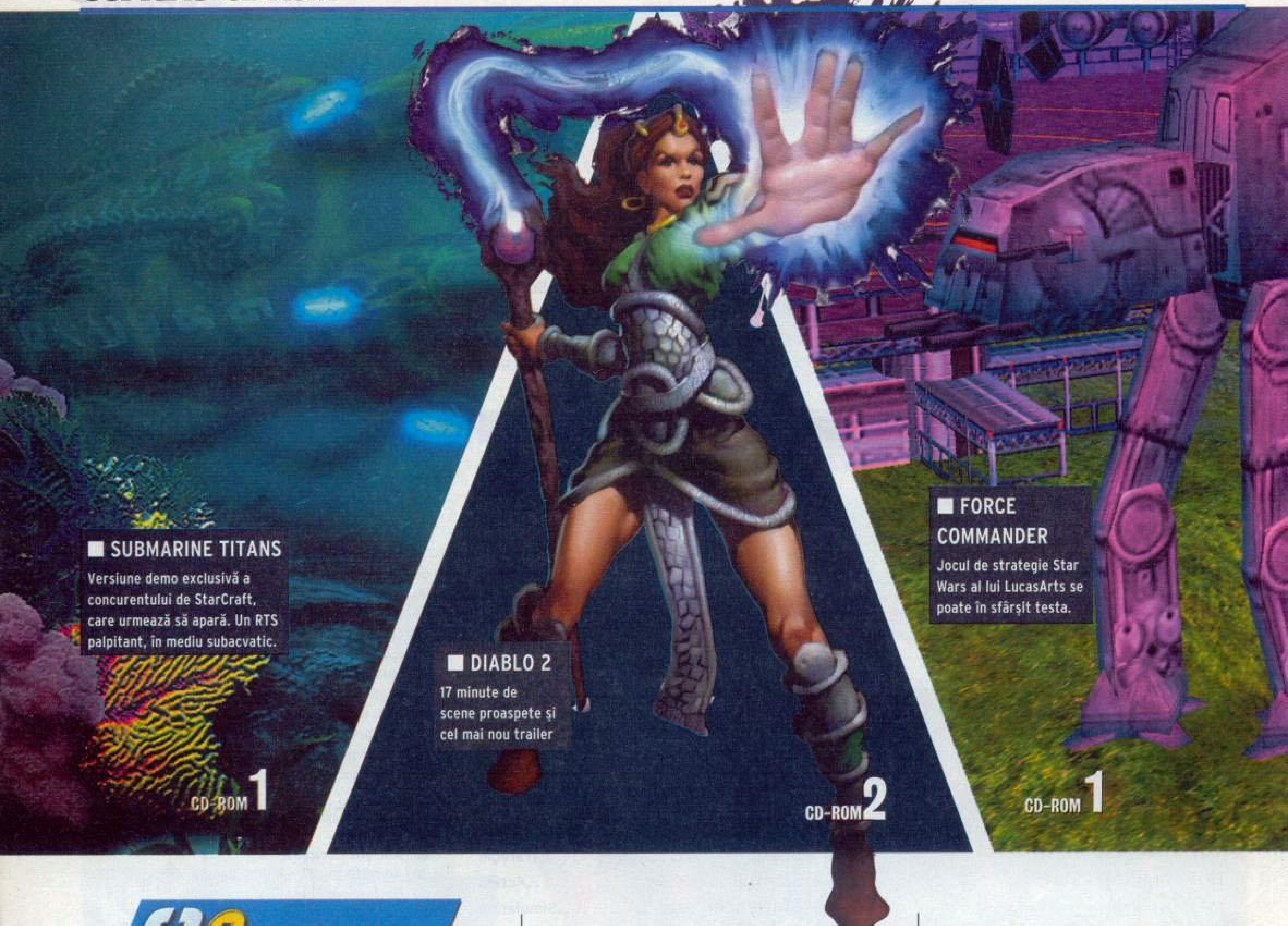
Action

Aventură

Strategie

Sport

Simulation



Indicaţii CD-Rom la pagina 106

CD-ROM 1

Force Commander
RTS, LucasArts

Submarine Titans
RTS, Ellipse Studios

CD-ROM 2

Metal Fatigue - dt. Version
RTS, Infogrames

Time Machine
Adventure, Gamesquad

Need For Speed: Porsche
Curse, Electronic Arts

Evolva
Action-Adventure, Virgin Interactive

Half Life: Opposing Force
RPG, Gearbox/Valve

Videoreportaje

Secvenţe din joc:
Diablo 2, Rogue Spear: Urban Operations

Extra Video:
Earth-2150, Starsiege: Tribes 2, Vampire, Diablo 2, Summoner, Rune, Alone in the Dark 4

Specials

MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy v2.19
NfS 4: Porsche GT2
Sudden Strike (new Mission)
Strategie-Add-Ons
Star Trek Desktops
Submarine Titans Desktops
Counterstrike v6.1

Bugfixes

Anstoss 3 v1.04 (d)
Die Siedler 3 v1.59 (d)
Catan - Die erste Insel v1.04 (d)
Catan - Die erste Insel NT-Patch (d)
Earth 2150 v2.0 (d)
Messiah v1.1 (e)
Thandor v1.02 (d)
Thief 2 - The Metal Age v1.18 (e)

Hardware

3D Mark 2000
ALi AGP v1.65
ATi Rage (Pro) v4.12.6269
ATi Rage Fury Maxx v6.32
DirectX 7
DVD Genie 3.40
Elsa 3D Revelator 4.12.01.0116-0020
Irongate AGP v4.61
Irongate Super Bypass
Matrox G400 v5.52
Monitor-Inf
NVidia v3.68
PCIList 2.01
Powerstrip 2.65
Testscreens
Thrustmaster Pro Digital 3.04
VIA 4-in-1 v4.20
VIA AGP v4.00
Viper II Win9x v9.10.34
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02
Voodoo3 2000 3000 Win9x 1.04.00
Wcpuid Tool

PC-Games team intern

Să încercăm să ne cunoaştem mai bine

PC Games România



George Câtuneanu

Redactor şef

vine dimineaţa cu ochii mici şi extrem de prietenoşi din cauza luptelor nocturne cu războinicii din liga *Unreal Tournament*.



Dana Crăciunescu

Tehnoredactor

ţine la îndemână o bâtă de kendo pentru rezolvarea elementelor stresante în timp ce paginează la greu.



Corneliu Dan

Redactor

nu se lasă până când diagonala monitorului propriu nu va fi mai mare sau egală cu vârsta sa.



Andrei Ritok

Redactor

are o divergenţă de opinii cu un superfly din Daikatana şi vrea neapărat să o tranşeze cu ajutorul artileriei grele.



Şerban Laza

Public Relations

apare şi dispare ca un wraith pe câmpul de lupta, şi unde nu gândeai acolo îl aflai, citind pe furiş mesajele de la cititori.



Ferenczi Mark

Tehnoredactor

şi-a mai revenit din şocul tehnoredactării a zeci de pagini fără calculator şi acum se distrează reinstalând zilnic Windozele.



Ciprian Coroianu

Redactor

a jurat să nu mai agreseze verbal sau psihic nici un colaborator...poate doar în italiană.



Ionuţ Ghionea

Reporter

teleportează la materiale cu viteza unui AKM - 47, astfel încât oricât ne-am feri, majoritatea îşi ating ţinta în paginile revistei.

PC Games Germania

Strategie



Peter Kusenberg

Redactor

Ar vrea să lucreze numai cu laptop-ul în parc.

Strategie



Petra Maueröder

Redactor şef

Tolerează scrâşnind din dinţi poluarea fonică heavy metal şi hard rock a lui Stangl.

Sport



Florian Stangl

Redactor şef

Îşi face planuri serioase de concediu.

Action

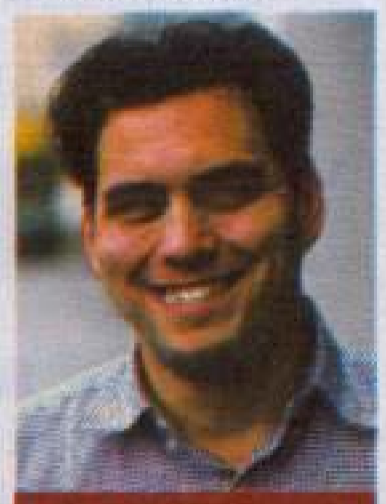


Andreas Sauerland

Redactor

Ar vrea să facă parte din noua echipă de Big Brother.

Simulatoare



Sascha Gliss

Redactor

Deşi ţine regim, face ochi dulci batoanelor de ciocolată ale lui Harald.

Aventură



Daniel Ch. Kreiss

Redactor

De când a făcut testul managerului de toalete, priveşte prin ochelari roz.

Hardware



Thilo Bayer

Redactor hardware

Susţine că telenovelele sunt la fel de palpitante ca extragerile loto.

Hardware

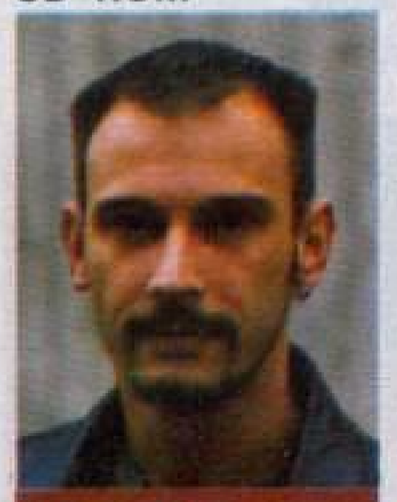


Armin Lenz

Redactor hardware

Caută prin laborator Triunghiul Bermudelor în care îi dispar şurubelniţele.

CD-ROM



Jürgen Melzer

Redactor CD-ROM

S-a săturat de ouăle de Paşte şi-l aşteaptă pe Moş Nicolae.

Service



Rainer Rosshirt

Redactor

Se angajează voluntar în postul de consilier la simulatoarele de motocicletă.

PE ŞLEAU



Mai ales în pauza de primăvară, mulţi fani se plâng de lipsa jocurilor proaspete PC. Însă omul poate fi ajutat!

Peter Kusenberg
Redactor

Nici nu s-au încheiat bine afacerile de Crăciun, că deja redactorii de jocuri îşi iau piciorul de pe birou şi cumpără resturile de jocuri rămase pe rafturile vânzătorilor. E adevărat că în branşa noastră situaţia încă nu e aşa de rea ca în comerţul cu cărţi, care este legat de sezoane, dar totuşi jumătate din toate jocurile PC se concep, se scot la vânzare şi în majoritatea cazurilor se epuizează în lunile dinaintea sărbătorii dragostei. Urmează un mare hiatus: aproape toţi distribuitorii aduc jocuri de duzină pe piaţă, partea de test a revistelor de specialitate se reduce la o treime şi mulţi fani sunt nemulţumiţi: "Unde sunt jocurile cool?" *Black&White, Max Payne, Grand Prix 3, Vampire, WarCraft 3* - nici unul din aceste jocuri, anunţate deja de-o veşnicie, nu va apuca zilele luminoase ale verii, ci vor da ochii cu fanii cel mai devreme în întunericul lunilor de iarnă. Din acest motiv, acestora nu le mai rămâne altă soluţie decât să dezgroape de undeva hiturile vechi, să şteargă colbul de pe ele şi să se mai apuce încă o dată de *Dark Project 2, Anstoss 3* sau *Nox*. Sau să coboare până-ntr-acolo încât să joace o partidă de *Unreal Tournament* pe Internet. În caz de forţă majoră, rămâne bineînţeles şi posibilitatea de a ieşi pur şi simplu în faţa casei, pentru a juca pe iarba unui parc din apropiere *Sun Bathing 3* sau Add-On-ul la *Picknick Offline*.

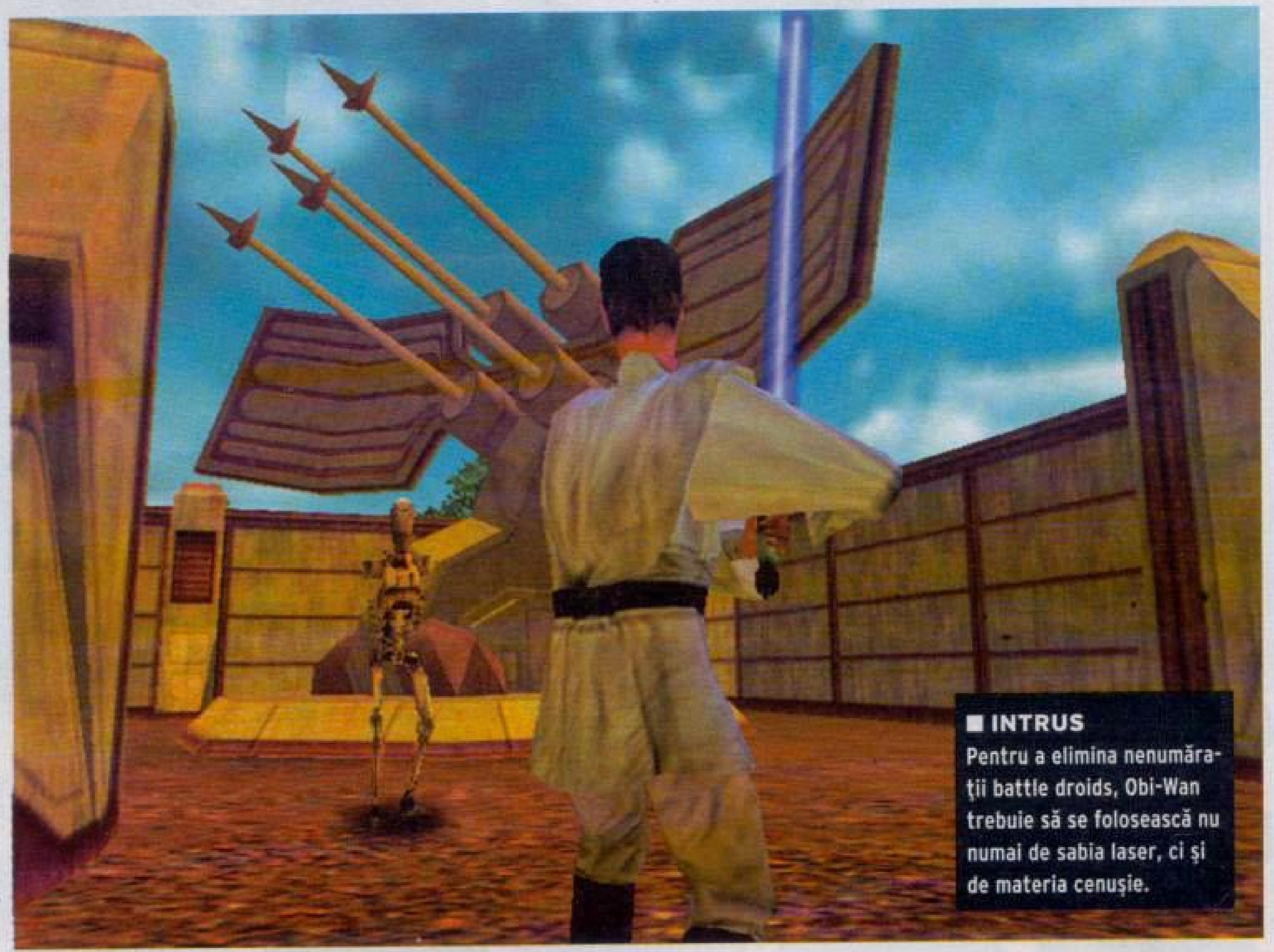
Ieri Simşii, azi Need for Speed: Porsche. Dar ce mă fac mâine?

Forţa e cu LucasArts

Obi-Wan, urmaşul desemnat al lui Jedi Knight, arată tot mai bine

Cu ocazia lui Expo 3, cea mai mare expoziţie internaţională de jocuri PC, am procurat cele mai noi imagini şi informaţii referitoare la odiseea eroului Obi-Wan din *Episode 1*. Asemenea hitului de cinema cu acelaşi nume, aici veţi lupta în rolul iscusitului cavaler sau în cel al partenerei lui, în cadrele cunoscute din Star Wars, ca şi în temple şi palate până acum neştiute. Pe lângă sabia laser, puteţi utiliza şi arme cu plasmă şi lansatoare de rachete împotriva adversarilor care apar treptat, într-un număr mai mare.

■ GEN **Action-Adventure** ■ PRODUCĂTOR **LucasArts**
■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



■ INTRUS Pentru a elimina nenumăraţii battle droids, Obi-Wan trebuie să se folosească nu numai de sabia laser, ci şi de materia cenuşie.

Dreamland

Un elegant shooter tactic

Jocul turn-based în stilul *Jagged Alliance 2* vă aşteaptă cu o grafică 3D impresionantă. Pretenţios din punct de vedere tactic, în jocul lui X-COM-Manche se discută despre o unitate de elită, care trebuie să împiedice o invazie a extratereştrilor.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Mythos Games**
■ DISTRIBUŢIE **Virgin Interactive**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



ARDOAREA FOCULUI În raport cu Jagged Alliance 2, tehnica impresionează.

Dino Crisis

O adaptare PC a hitului de PlayStation



NU CHIAR ANIMALE DE MÂNGÂIAT În palpitante scene de acţiune, eroina trebuie să facă faţă dinozaurilor giganţi.

În fiorosul *Dino Crisis* o controlaţi pe eroina Regina pe o insulă populată de dinozauri mâniaţi. Action adventure-ul ne aminteşte prin stil de Resident Evil. Scenele de acţiune şi misterul sunt în aceeaşi proporţie.

■ GEN **Action-Adventure** ■ PRODUCĂTOR **Capcom**
■ DISTRIBUŢIE **Virgin Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**

Q3A Mission-Pack

Pentru cei care pur şi simplu nu se satură niciodată

Asemenea precursorilor, şi pentru ego-shooter-ul Q3Ai va apărea un CD suplimentar, cuprinzând personaje şi hărţi noi şi care va elimina majoritatea greşelilor de programare ale originalului. În timp ce CD-ROM-ul suplimentar se adresează mai de grabă fanilor luptelor aprige pe Internet, anunţatul *Return to Castle Wolfenstein* e mai degrabă pentru amatorii jocurilor narative, de tipul *Half Life*. Activision vrea să scoată shooter-ul la mijlocul anului curent.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **id software** ■ DISTRIBUŢIE **Activision**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Iunie 2000**



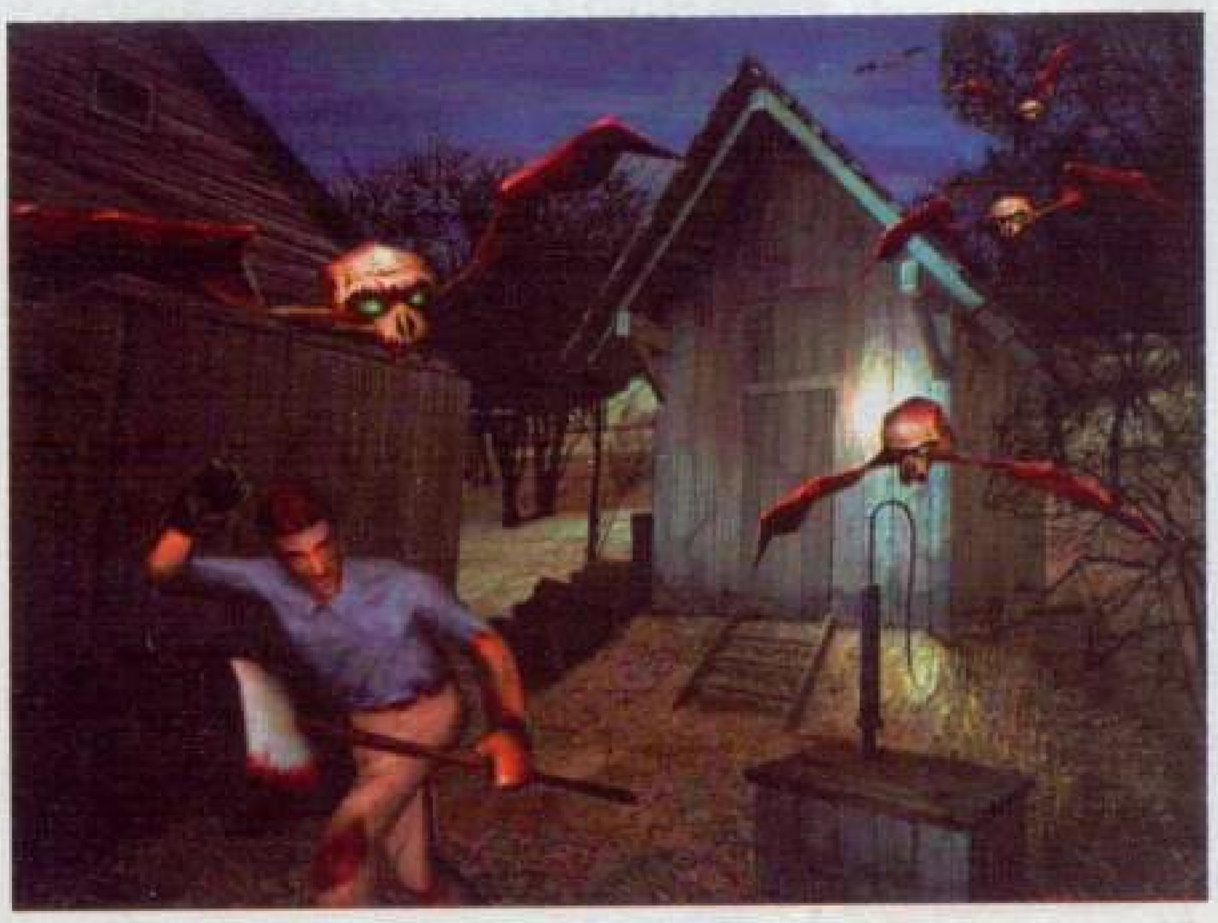
GARDA A DOUA **Noile modele sunt copleşitoare, dar şi hărţile le pot produce unora palpitaţii.**

Dansul diavolului

Distrându-te cu drujba, în Evil Dead de la THQ

Fanii legendarului serial *Dansul diavolului* de Sam Raimi se pot bucura de apariţia jocului de acţiune cu acelaşi titlu, în care neînfricatul Ash îşi face veacul într-o colibă, cu o drujbă, o vorbă bună şi nenumăraţi demoni.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Heavy Iron**
■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Noiembrie 2000**



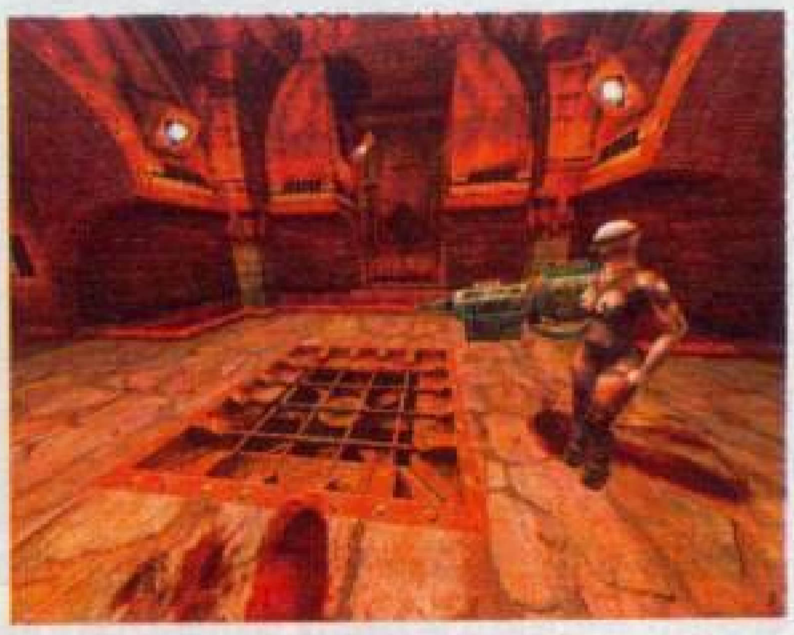
GROOVY! **Eroul Ash trebuie să controleze hoarde întregi de monştri satanici. Pentru aceasta, utilizează arme din cele mai diverse, cum ar fi drujba.**

Enclave

Shooter 3D al clasei superioare

Într-un oraş părăsit de Dumnezeu, gladiatorii îşi dau întâlnire, pentru a disputa lupte însângerate. Modul single player va pregăti jucătorul pentru jocul online de tip *Capture the Flag, Deathmatch* sau *Rocket Arena*.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCŢIE **Starbreeze**
■ DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2001**



CAMPIONATUL MORŢII **Arenele întunecate arată grozav, mulţumită tehnicii Q3A.**

Airfix Dogfighters

Zbor în picaj în camera de zi

În acest nostim joc de acţiune trebuie să faceţi faţă unor grele lupte aeriene, cu nişte avioane de jucărie copiate după modelele celui de-al doilea război mondial. Asemeni jocului de curse *Re-Volt*, şi aici se păstrează linia de jucărie a modelelor.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **UDS**
■ DISTRIBUŢIE **Paradox**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Iunie 2000**

Clive Barker's Undying

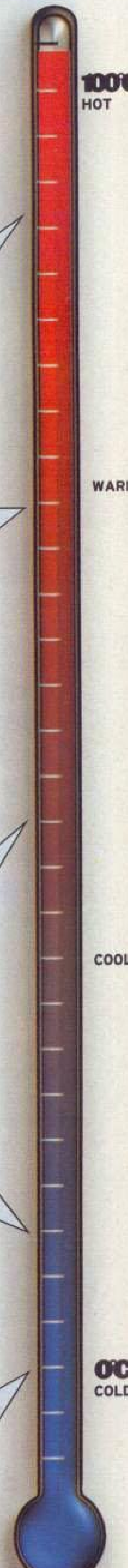
Ora de groază cu maestrul

ElectronicArts a anunţat un ego-shooter pentru fanii jocurilor de acţiune, bazat pe o povestire a scriitorului britanic de literatură horror Clive Baker *(Candyman, Hellraise)*. Se va aplica aici tehnica excelentă de la *Unreal Tournament*, care va fi parţial îmbunătăţită.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Electronic Arts**
■ DISTRIBUŢIE **EA**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**

Hot & Cold

Barometrul nostru vă arată noutăţile, trendurile şi zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.



■ Simşii cuceresc lumea
Până la ora actuală, distribuitorul Electronic Arts a reuşit să livreze peste un milion de exemplare. Manechinele virtuale conduc astfel în topul mondial al vânzărilor.

■ Comeback-ul Guybrush
Nu peste mult, îl vom putea revedea pe şarmantul erou al seriei *Monkey Island*. LucasArts, în calitate de expert al aventurilor, gândeşte partea a patra într-o elegantă grafică 3D. Super-piratul LeChuck va participa şi de această dată.

■ Demonstraţia lui John Romero
Jocul *Daikatana* al renumitului producător se găseşte în sfârşit în magazine, chiar dacă deocamdată doar versiunea pentru consola N64. Gurile rele spun că jocul video nu va fi mult mai diferit din punct de vedere grafic faţă de versiunea PC.

■ Activision face curat
Californienii încheie seriile *Interstate, Battlezone, Heavy Gear* şi *Jack Nicklaus Golf*. Ultimele părţi s-au vândut mult mai slab decât s-a aşteptat.

■ Zlatko Superstar
Starul din serialul Big Brother a fost scos după şase săptămâni de către telespectatori. În pagina 65 vă spunem ce veţi putea face cu jocul cu acelaşi nume.

PE ŞLEAU



Serialul Big Brother este interesant. Jocul Big Brother ne înspăimântă.

Petra Maueröder
Redactor-şef

Aţi primit şi dvs. de Paşti jocul PC *Big Brother* în coşuleţul iepuraşului? Producătorii numesc asta în termeni de specialitate "produs pentru fani". Pe româneşte: jocuri de nimic, sub licenţă TV, care sunt vândute cu 15 $. Cum am putea scoate dintr-un subiect rezonabil un joc respectabil în două săptămâni? (vezi *Medicopter 117, Gute Zeiten Schlechte Zeiten, Peep,* iar acum *Big Brother).* Testul de la pagina 65 al acestui joc este excepţia care întăreşte regula. Se poartă frecvent următorul truc: publicaţiile cu prezentări obiective nu sunt informate decât după o anumită perioadă despre existenţa jocului, pentru a evita semnalele de alarmă asupra acestuia. Nu e de mirare, căci în timp ce băscuţa cu emblema serialului se poate cumpăra încă la un preţ destul de rezonabil, tarifele pentru joc sunt pur şi simplu exagerate, fapt de care creatorii acestuia sunt perfect conştienţi, având în vedere că pentru aceeaşi sumă se pot achiziţiona jocuri de buget de clasă superioară, *Commandos, Outcast* sau *Baldur's Gate*, de exemplu. Un joc realizat după un serial cu statut de cult înseamnă de regulă improvizaţie rapidă, numai de dragul de a fi. Bineînţeles, urmărind permanent costuri de producţie cât mai mici, pentru a putea compensa preţul imens al licenţei. Ce ar fi dacă gamerii jocurilor de calitate ar avea dreptul de a nominaliza jocurile care trebuie să dispară de pe rafturile vânzătorilor?

Nu eşti singur: mii de cumpărători cad în capcana jocurilor şterse

A fost o dată o Americă

Fasole albastră şi Colturi fumegânde. Un RTS în Vestul Sălbatic



SECUREA RĂZBOIULUI A FOST DIN NOU DEZGROPATĂ Pentru designul numeroaselor clădiri şi uniforme, au fost angajaţi specialişti în istorie militară, care au supervizat realizarea, pentru a asigura o autenticitate maximă.

În *America - No Peace Beyound the Line* aveţi ocazia să reînviaţi vechi jocuri de cowboy şi indieni. Jocul RTS distribuit de Data Becker vă duce înapoi în anul 1836. În prăfuitul şi aridul Vest Sălbatic trebuie să vă conduceţi supuşii, în rolul unui american, mexican, indian sau desperado, spre victorie şi respect. Cele 40 de misiuni, împărţite în patru campanii, şi un mod multiplayer suplimentar, cu peste 20 de hărţi, vor asigura un gameplay îndelungat.

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Related Designs** ■ DISTRIBUŢIE **Data Becker** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**

The Rift

Strategie în spaţiu. Concurenţă pentru Homeworld?

În *The Rift* luptaţi din postura de căpitan al unei flote intergalactice împotriva a două rase de extratereştri. Navele le controlaţi ca în *Homeworld,* complet libere, ca obiecte plutitoare prin spaţiul tridimensional.

■ GEN **RTS** ■ PRODUCŢIE **Thrush Wave**
■ DISTRIBUŢIE **Încă necunoscut** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



IMPONDERABILITATE Negăsindu-se încă un distribuitor pentru *The Rift*, data de apariţie a acestuia este scrisă numai în stele.

Pizza Connection 2

Cum devin brutar de pizza?

Lansarea lui *Pizza Connection 2* de la Software 2000 este planificată pentru septembrie. Ca în jocul anterior, şi aici trebuie să construiţi într-o metropolă pizzerii înfloritoare, pe care apoi trebuie să le întreţineţi. În această întreprindere veţi fi concurat - uneori şi pe căi ilegale - de până la şapte adversari artificiali.
O grafică puternic îmbunătăţită, zece campanii mondiale şi mai multe posibilităţi strategice (de la acţiuni publicitare şi concursuri de bucătari până la mituiri) promit din nou un excelent ospăţ.

■ GEN **WiSim** ■ PRODUCĂTOR **Software 2000**
■ DISTRIBUŢIE **Softw. 2000**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**

Submarine Titans

Mai mult decât un StarCraft sub apă?



RĂU DE ADÂNCIME O cometă a inundat Pământul. Puţinii supravieţuitori continuă lupta în mediul subacvatic.

În *Submarine Titans* omenirea s-a retras la fundul oceanelor, în urma unui război mondial. Veţi purta lupte submarine, în rezoluţii de până la 1.600x1.200, împotriva a două rase de extratereştri. Interesant la acestea este că atunci când se execută lucrări care vă plictisesc, cum ar fi exploatarea de resurse, vă puteţi angaja ajutoare controlate de computer, care execută singure aceste sarcini. Diferitele nivele de altitudine sporesc şi ele profunzimea tactică a luptelor.

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Megamedia**
■ DISTRIBUŢIE **Încă necunoscut**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



PE CD-ROM
Pe CD-ROM-ul nostru găsiţi un demo exclusiv.

Rollercoaster Tycoon

Vine al doilea add-on

Cititorii PC-Games află primii. După imensul succes al *Added Attractions*, al primului CD suplimentar pentru *Rollercoaster Tycoon*, se pregăteşte un nou add-on pentru foarte popularul joc de construcţie. Centrul de greutate al acestuia îl constituie domenii tematice suplimentare, peisaje, magazine mobile şi, bineînţeles, montaigne-russe, unele inspirate după cele reale, cunoscute din parcurile de distracţii europene sau americane. Noile sarcini din misiuni vor diferi şi mai mult de cele ale originalului. Primele imagini se aşteaptă în vara acestui an.

■ GEN **Aufbauspiel** ■ PRODUCĂTOR **Chris Sawyer**
■ DISTRIBUŢIE **Hasbro**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



O gaură în burtă

Roland Wendt
Mathias Hofmann
Creatorii WC-managerului



■ **Unde v-a venit ideea de a programa un manager de WC?**
Contrar a ceea ce poate unii ar dori să audă, ideea s-a născut în bucătărie. De fapt, am vrut să realizăm un program utilitar, care să ne spună câtă hârtie igienică consumăm, în medie. Glumesc, desigur.

■ **Cum vă imaginaţi publicul vostru?**
Format din beneficiari de ajutor social şi alcoolici. Nu, glumesc iarăşi. Bineînţeles, jucători cu mulţi bani.

■ **Aţi avut deja probleme cu organizaţiile de protecţie a animalelor?**
Din cauza blănurilor de nutrie? Nu, cu ei nu. Dar există o federaţie de protecţie a ligheanelor, care ne-a dat bătaie de cap. Să nu mă credeţi...

■ **Ce proiecte aveţi pentru viitor?**
Lucrăm deja la conceptul lui Klomanager 2 şi la un joc 3D Action, care este încă secret.

RTL Fußballmanager

Ar putea Anpfiff să concureze cu Anstoss 3?



■ **AM TERMINAT**
În RTL Fußballmanager puteţi să vă goniţi jucătorii pe gazon, aşa cum face renumitul antrenor Trappatoni.



ORA ADEVĂRULUI În Anpfiff puteţi acţiona în campionate europene şi mondiale ca manager şi ca jucător. Cele peste 50 de amplasamente diferite vor asigura diversitatea necesară.

Din partea lui THQ vine concurenţa pentru *Anstoss 3. Anpfiff - Der RTL Fußballmanager* vrea să sperie jocul de referinţă al genului prin cele cinci moduri de joc, 200 misiuni, 54 ligi şi peste 1.000 echipe. Foarte original: în modul de carieră aveţi posibilitatea de a vă demonstra cunoştinţele întâi pe gazon, ca jucător, înainte de a începe să vă ocupaţi efectiv, ca manager, de jucători, configuraţia echipelor şi strategiile de joc.

■ GEN **Fotbalmanager** ■ PRODUCĂTOR **Silverstyle** ■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



ATMOSFERĂ DE APOCALIPSĂ În Unborn, puţinii supravieţuitori ai unei epidemii se luptă între ei, în loc să se unească. Veţi dispune de duzini de unităţi, cu sisteme multiple de armament.

Unborn

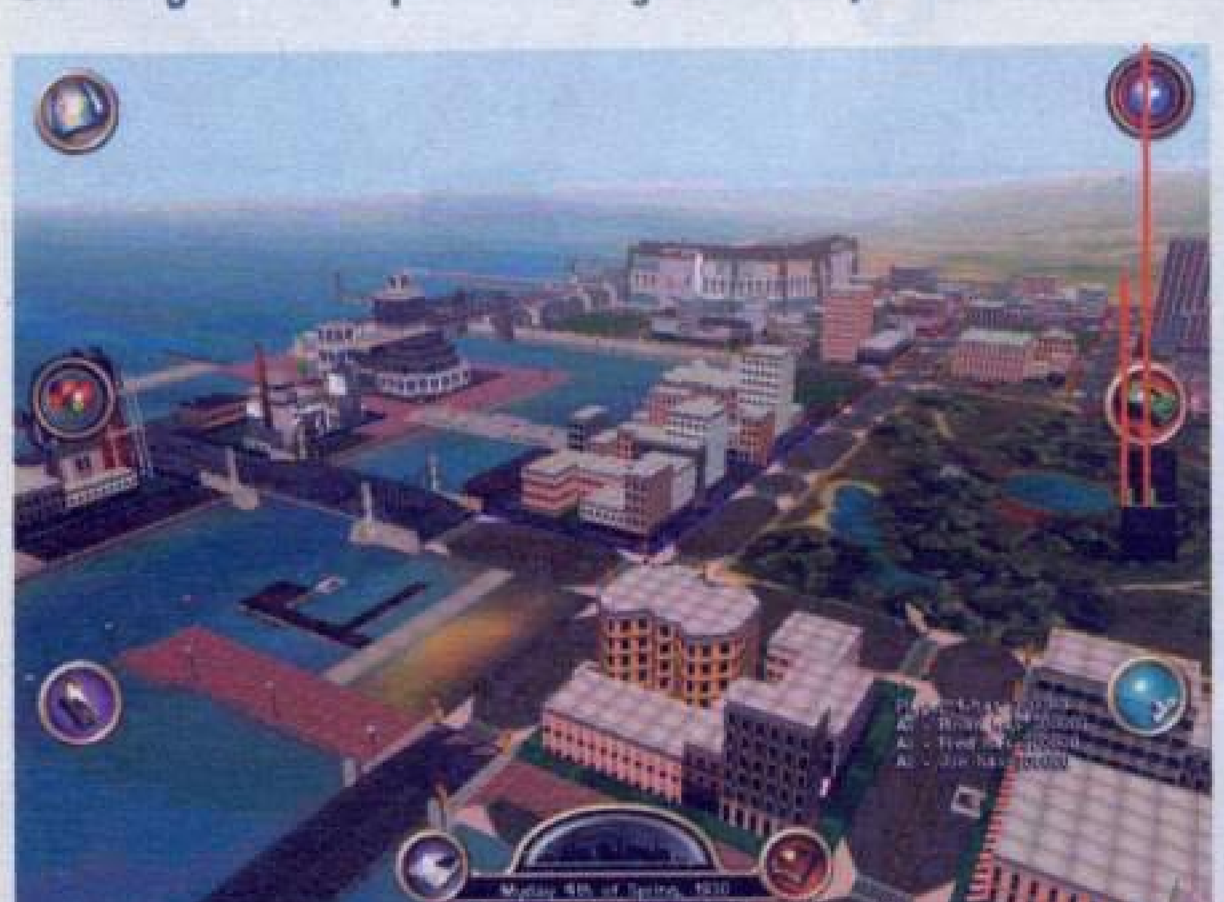
Judecata de apoi se apropie

Povestea lui *Unborn* ne aminteşte întrucâtva de filme ca Outbreak sau de romanul Ultima luptă. O molimă groaznică a măturat treptat mai toată populaţia Pământului. Puţinii supravieţuitori se organizează în grupări noi şi luptă astfel în continuare. Jocul RTS iese în evidenţă faţă de celelalte jocuri de acelaşi gen printr-o grafică 3D, cu o perspectivă rotibilă cu zoom, şi un ecosistem complex, cu o floră şi faună influenţabile. În modul multiplayer se pot lupta până la opt jucători. Un editor de nivele suplimentar ajută la crearea hărţilor proprii. *Unborn* se pare că va apărea deja în această toamnă.

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Silverstyle**
■ DISTRIBUŢIE **THQ**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**

Monopoly Tycoon

SimCity cu alei princiare şi loc de parcare



PLANIFICAREA ORAŞULUI În detaliatele oraşe 3D puteţi roti camera şi folosi zoom-ul acesteia cum doriţi.

În *Monopoly Tycoon* construiţi un oraş după principiul clasic din *SimCity* şi îi administraţi circuitele economice. Jocul începe în anii '30 şi conţine, după cum vă sugerează şi numele, personaje, străzi şi clădiri din îndrăgitul joc de societate *Monopoly.* Puteţi astfel să vă construiţi, în sfârşit, hotelul de pe aleea palatelor.

Fiecare locuitor al oraşului îşi are propria biografie, cu nume, slujbă individuală şi maşină proprie. *Monopoly Tycoon* va apărea punctual, de Crăciunul lui 2000.

■ GEN **Simulator economic** ■ PRODUCĂTOR **Deep Red**
■ DISTRIBUŢIE **Hasbro** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**

Căpitanul spaţial

La cârma unor gigantice nave interplanetare

Cu *UFS Vanguard* producătorii păşesc pe noi tărâmuri. Realizatorii shooter-ului tactic *Rogue Spear* vă transportă în această simulaţie într-un viitor îndepărtat. Omenirea se află din nou în război, disputat pe câmpurile de luptă din vidul cosmic. Dar în loc să pilotaţi o navetă uşor manevrabilă, veţi comanda un gigantic vas de luptă interstelar. În acest rol, veţi controla toate sistemele ale navei şi vă veţi ocupa de toate necesităţile echipajului. Gameplay-ul va diferi foarte mult de simulatoarele spaţiale cunoscute. Aici vă aflaţi pe puntea unui colos de 400 m şi vă măsuraţi cu adversari la fel de imenşi. Pe lângă campanie, jocul va oferi şi de un mod de reţea, pentru până la opt comandanţi spaţiali.

- GEN **Simulation**
- PRODUCĂTOR **Red Storm**
- DISTRIBUŢIE **Take 2**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



ÎN CAPCANĂ Puterile inamice v-au încercuit complet nava. Să sperăm că scuturile nu vor ceda sub focul continuu al adversarului.

Mercenari spaţiali

Wing Commander vă salută: Tachyon vă răpeşte în spaţiu



MICĂ ŞCOALĂ DE PILOTAJ În misiunile de antrenare vi se explică controlul navetelor de luptă.

Vremuri grele pentru asul spaţiului, Jake Logan. Pilotul mercenar a fost înfrânt printr-un complot şi nu reuşeşte să se întreţină decât cu job-uri de ocazie. În *Tachyon* veţi intra în rolul acestui exilat şi să-l conduceţi spre victoria împotriva complotiştilor. Cum se obişnuieşte la mercenari, dintr-o mulţime de misiuni v-o alegeţi pe cea potrivită şi încasaţi o primă după ce o finalizaţi cu succes. Această leafă o veţi investi în echipament. În schimbul sumei corespunzătoare, comerciantul local de arme vă dotează navetele cu cele mai noi descoperiri ale tehnicii. Fanii filmelor horror se pot bucura de secvenţele intermediare: actorul Bruce Campbel *(Army of Darkness)* dă vocea personajului principal.

- GEN **Simulation** ■ PRODUCĂTOR **NovaLogic**
- DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**

Luptă aer-aer

Vânătoarea baronului roşu

Ca pilot de vânătoare în primul război mondial, în *Hunt for Red Baron* veţi zbura într-un număr de 25 de misiuni, atacându-vă adversarii cu tunuri automate, bombe şi rachete.



SIMULATION LIGHT Începutul este uşurat de controlul facil şi de modele simple.

În ce priveşte autenticitatea istorică, producătorii nu au insistat prea mult: în luptele deasupra solului african dispuneţi de un radar aer-sol foarte practic. Versiunea demo o găsiţi la adresa www.fiendishgames.com.

- GEN **Simulator de zbor** ■ PRODUCĂTOR **Fiendishgames**
- DISTRIBUŢIE **Internet** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**

Star Wars Online

Primele informaţii oficiale de la LucasArts

Cel mai amplu proiect multiplayer al lui LucasArts, Star Wars Online, începe să se contureze. Din spusele preşedintelui Simon Jeffrey, reiese că la acest concept se va ţine cont mai ales de începători. În timp ce jucătorii profesionişti se vor putea dedica integral acţiunii, vor exista şi misiuni în care se cere o activitate mai paşnică, de exemplu în postură de comerciant sau spion. Figurile Star Wars clasice nu vor apărea ca personaje, în locul lor gamerii acţionând cu toţii ca apartenenţi ai diferitelor rase. LucasArts va face în curând publice şi meseriile pe care le puteţi alege.

- GEN **RPG** ■ PRODUCĂTOR **Verant Interactive**
- DISTRIBUŢIE **LucasArts** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2001**

Ilustraţie: Fred Harper



LORD CĂSCUŢĂ Pe lângă dexteritate în luptă, în Star Wars Online e nevoie şi de inteligenţă.

Zvonul LUNII

■ ZVON:
Autorul jurnalului *Lionhead*, Steve Jackson, a realizat deja părţile 31-55, ceea ce ar însemna vara lui 2002 ca termen de apariţie al *Black&White*.

■ PĂREREA NOASTRĂ:
Nu va fi chiar aşa de rău. E clar că termenul de apariţie neoficial, mai 2000, nu mai poate fi atins, dar nu va trebui să aşteptăm chiar până în 2002. Pe Internet se menţin zvonurile că evenimentul se va produce în septembrie anul curent. Revista comercială MCV susţine însă că va apărea la începutul anului viitor. Ambele sunt perioade dezavantajoase pentru o lansare: în septembrie nu prea avem timp de joacă, iar la sfârşitul iernii încă se mai folosesc cadourile de Crăciun. De aceea PC Games mizează pe o perioadă de apariţie situată între 31 octombrie (Halloween şi debutul sezonului de vacanţe americane) şi 15 decembrie (ultima dată pentru a putea participa la afacerea Crăciunului). Bineînţeles, Lionhead are un termen oficial de apariţie: *Black&White* se va lansa îndată ce e terminat...

The Elder Scrolls 3

Trilogia este completă. Bethesda Softworks are planuri mari cu ciclul său de RPG

Bethesda promite solemn că o dată cu *The Elder Scrolls 3: Morrowind* va realiza "cea mai detaliată lume virtuală". Bineînţeles, se intenţionează să se facă mare tevatură, dar ţelul creatorilor nu pare imposibil de atins. După dorinţă, puteţi intra în rolul unui nobil cavaler, escroc mărunt, infractor sângeros, vrăjitor sau câte ceva din fiecare, pentru a trece prin oraşe populate sau păduri imense, fiecare cu o desfăşurare individuală a evenimentelor. Un exemplu. În funcţie de comportamentul dvs. şi de unele evenimente aleatorii, se poate întâmpla să fiţi angajat sau urmărit de o breaslă de atentatori. La realizarea lui se lucrează deja de o jumătate de an. *Morrowind* va ridica considerabil şi ştacheta tehnică. Un sistem meteorologic complet, umbră în timp real, animaţii bazate pe configuraţia scheletului şi texturile extrem de realiste sunt doar câteva din caracteristicile grafice promise ale jocului.

■ GEN **RPG** ■ PRODUCŢIE **Bethesda Softworks** ■ DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIŢIE **2001**



ELEGANŢĂ CAVALEREASCĂ Deja de pe-acum se poate afirma că Morrowind va ridica semnificativ standardele grafice ale RPG-ului. Într-un an se pare că scopul va fi atins.

Icewind Dale

Pericol meteorologic: furtună cu grindină în plină vară

Atenţie, fani *Baldur's Gate:* în iunie se va realiza o nouă variantă a seriei RPG. *Icewind Dale*, bazat pe romanele scriitorului de literatură fantastică Robert Salvatore, se desfăşoară în cele mai nordice regiuni ale Forgotten Realms. Într-o grupă de şase eroi, trebuie să treceţi prin zece fâşii întinse de pământ şi să vă luptaţi prin cele peste 50 de peşteri-labirint. Ca în *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* se bazează pe reguli AD&D uşor modificate. Jocul va pune un accent mult mai sporit pe lupte decât în creaţii similare, cum ar fi *Planescape Tournament.*

■ GEN **RPG** ■ PRODUCĂTOR **Black Isle** ■ DISTRIBUŢIE **Virgin Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



MĂCEL ÎN MASĂ Icewind Dale va utiliza acelaşi engine ca înruditul Baldur's Gate.



Gorasul – Lost Souls

O povestire cu zmei încearcă să facă faţă pieţei grele a RPG-ului



■ **SPECIE ÎNRUDITĂ** Stilul graficii şi perspectiva amintesc în mod frapant de model, Baldur's Gate.

Povestea este împrumutată de la un cunoscut roman fantastic. Fiind hrănit şi crescut de un zmeu, Roszondas, protagonistul din *Gorasul*, dispune de forţe reptiliene mentale şi magice. Doar mulţumită acestora supravieţuieşte după surprinzătoarea decădere a ţării sale, sub mâna cotropitoare a răului, putând astfel să continue cu faptele sale bune. De aceea e recunoscător şi îşi cunoaşte îndatoririle. Vizitează mai mult de 40 de scene, trece de-a lungul acestora prin peste 100 de complicate aventuri individuale, elimină peste 600 de modele înspăimântătoare de monştri, cu ajutorul a 42 de formule magice, iar în cele din urmă stârpeşte răul. Merită evidenţiate mai ales grafica şi controlul. La o rezoluţie de 800x600 ni se prezintă imagini extrem de detaliate ale împrejurimilor şi figuri animate clar. Controlul facilitează mult nu numai mânuirea bagajelor şi armelor, ci şi dialogurile cu partenerii de discuţie. Într-adevăr, concurenţa în domeniul RPG va fi extrem de aprigă în acest an.

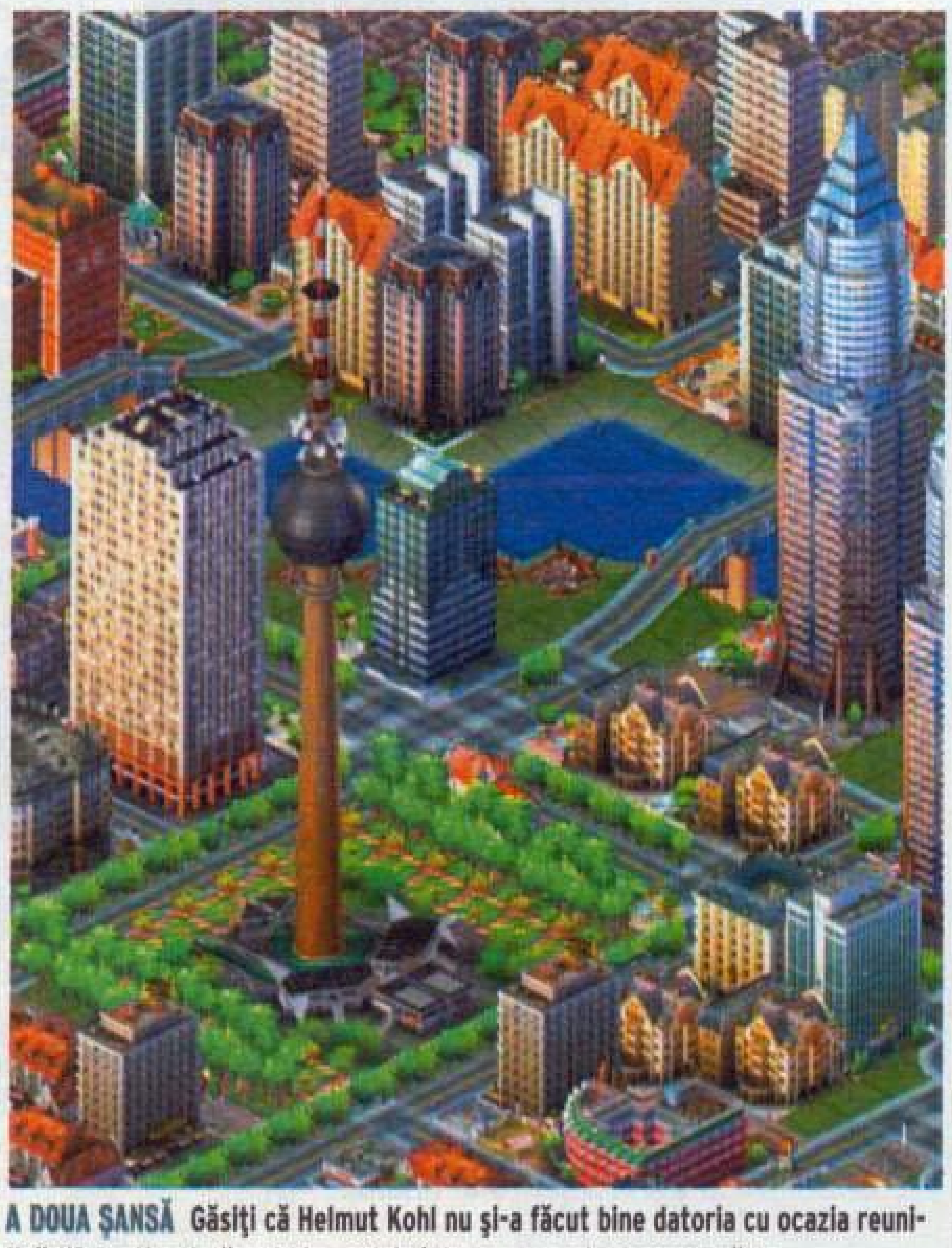
■ GEN **RPG** ■ PRODUCĂTOR **Silverstyle**
■ DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**

SimCity 3000 Deutschland

O variantă a hitului de contrucţie, dedicat exclusiv Germaniei

V-aţi săturat să înălţaţi numai metropole americane? Electronic Arts vine cu o noutate. *SimCity 3000 Deutschland* se va orienta exact după necesităţile şi preferinţele germane. Pentru aceasta au fost proiectate aproape 30 de clădiri într-un stil autentic. Astfel, pe lângă Poarta Brandenburg şi Palatul Neuschwanstein veţi putea introduce în planurile oraşelor dvs. şi primării şi staţii de pompieri tipic germane, ca şi clădiri învechite, în genul curţii unui ţăran. Al doilea element schimbat îl constituie cele 13 scenarii incitante, în care trebuie să faceţi faţă unor evenimente istorice cum ar fi reunificarea Germaniei, să transformaţi terenuri industriale neproductive într-un paradis al locuinţelor pentru snobi sau să vă confruntaţi cu o catastrofă nucleară neprevăzută. Structura de bază a jocului nu diferă de original, însă localizarea sa naţională întreţine elanul construcţiei.

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Maxis**
■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**



A DOUA ŞANSĂ Găsiţi că Helmut Kohl nu şi-a făcut bine datoria cu ocazia reunificării? Susţineţi-vă mai bine opinia într-un scenariu corespunzător.

Freedom

Viva la revoluçion!

Bazându-se pe seria de romane cu aceeaşi denumire ale lui Anne McCaffrey, *Red Storm* dezvoltă un action-adventure ceva mai diferit. În *Freedom* veţi putea urmări şi influenţa de-a lungul misiunilor soarta omenirii, după ce Pământul a fost invadat de o specie extraterestră. Acţiunea nu dezvoltă numai conflicte palpabile, ci şi probleme personale ale personajelor şi raportul acestora cu situaţia actuală. O femeie în postura de personaj principal, Angel Sanchez, trebuie să organizeze o mişcare de rezistenţă împotriva extratereştrilor. Pentru aceasta, ea şi tovarăşii ei trebuie să dovedească mult talent sportiv, să se ferească permanent de extratereştrii care stau la pândă şi să desluşească nenumărate mistere. Uneori toate acestea trebuie făcute în acelaşi timp. Cum se poate face faţă situaţiei? Jucătorul poate controla în permanenţă mai multe personaje.

■ GEN **Action-Adventure**
■ PRODUCĂTOR **Red Storm**
■ DISTRIBUŢIE **Take 2**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**

PE ŞLEAU



Ce am mai râs! Internetul a fost presărat de 1 aprilie cu glume haioase.

Glume deaprilie pe Internet

Thilo Bayer
Redactor-şef Hardware

Ce bine de cei care s-au atins cu mănuşi de catifea de pagina de noutăţi de 1 aprilie. Mulţimea de anunţuri serioase adunate aici i-o fi impresionat şi pe unii din cititorii pricepuţi. Cine s-ar mira dacă firma Compaq ar cumpăra Nvidia şi AMD, pentru a produce o consolă proprie, după modelul Microsoft? Sau dacă, după cum s-a anunţat pe Hexus3d.com, 3dfx ar mai integra după GigaPixel şi Nvidia? Nu v-ar interesa dacă ar apărea pe Internet patch-ul de sex pentru *The Sims?* Potrivit acestui anunţ, simşii care au depăşit un grad de prietenie de 90 puncte ar putea fi automat obligaţi la efectuarea actului sexual. Ţinând cont de nude-patch-uri şi de recomandările de sinucidere, acesta ar fi pasul logic următor, sau nu? Mai puţin convingătoare au fost anunţurile de genul "PlayStation 3 va avea un Athlon de 2GHz şi se va baza pe un sistem Linux". Şi cel mai nou IntelliMouse Explorer Plus de la Microsoft mirosea decent a păcăleală. Nişte biosenzori ar evalua curenţii cerebrali la degete, făcând ca atare inutile butoanele de pe mouse. Dar la poanta cu *Diablo 2* ar fi trebui să se ţină de burtă şi cel mai încrezător surfer de Internet. Să fie acel al şaselea personaj secret brutarul? Cu formule defensive din secţia de prelucrare a făinii şi vrăji de atac de genul "fasole descompusă", "explozie de frişcă de levelul 30" şi "gheizer de ciocolată"?

Aprilie, aprilie: PlayStation 3 nu va avea un Athlon de 2 GHz.

Lansare Voodoo

În mai au venit noile plăci 3dfx

Fanii Voodoo văd în sfârşit lumina de la capătul tunelului, pentru că 3dfx onorează, potrivit propriilor afirmaţii, începând cu mijlocul lunii mai piaţa cu noile acceleratoare grafice. Deschiderea o face Voodoo 5 5500 AGP, adică proiectilul de fillrate cu două chip-uri VSA 100 şi în total 64 MB memorie (32 per chip). Pentru a putea integra acest bolid de categoria grea în calculatorul unui jucător, se vor disponibiliza probabil 350 $ costuri de investiţie. După V5 5500 urmează Voodoo4 4500 (PCI/AGP), al cărei preţ se va situa probabil pe la 400 DM şi se va adresa mai ales calculatoarelor mediocre. V5 5000 va fi apoi urmată în toamnă de V5 6000, cu patru chip-uri şi 128 MB memorie. VSA-ul se poate găsi ca element de bază în toate plăcile V4 şi V5. Acesta este utilizat la 166 MHz, iar memoria SDRAM este dirijată sincron cu 166 MHz. Cel mai mare avantaj îl reprezintă tehnologia T-Buffer, care permite printre altele un rendering de o calitate superioară.

■ PRODUCĂTOR **3dfx** ■ TELEFON **0180-5177617**
■ WWW **europe.3dfx.com**



UN AVATAR SUPERNETEZIT Eroul din Ultima 9, cu rendering (jos) şi fără.

Superman-ul de la Ati

Killer GeForce 2 la vizor?



■ SCHIMB DE FAŢADĂ Învechitul nume Rage va fi înlocuit de Radeon la noua generaţie Ati.

Cu ocazia lui WinHEC din 24 aprilie, Ati a rupt tăcerea în ceea ce priveşte detaliile tehnice ale noului său chip 3D. Vor apărea plăci single şi dual-chip sub numele de Radeon 256 şi Radeon 256 MAXX. Specificările ne deschid urechile. Double-pipeline-urile pentru cele trei straturi de texturi şi unitatea T&L cu hardware-clipping vor fi tactate la 200 MHz. Memoria, cel mai sensibil punct al sistemului, va fi dotată cu DDR-RAM la 200 MHz, având astfel un avantaj considerabil faţă de concurenţa ce va apărea. Un avantaj are şi chip-ul Radeon, prin hardware-bump-mapping de tipul EMBM (Matrox) şi Dot-3 (Nvidia). Aceste date ar putea recomanda Radeon drept cel mai bun pictor de înaltă performanţă al anului.

■ PRODUCĂTOR **Ati** ■ TELEFON **089-665150** ■ WWW **www.ati.com**

Minunea albastră

Visul de supra-tactare al lui Gigabyte

E aproape un păcat pentru o carcasă care nu este transparentă, atât de bine se prezintă GA-2560 de la Gigabyte. În deja tradiţionalul albastru de placă grafică al lui Gigabyte, acest GeForce 256 dotat cu o memorie SDR la 5,5 ns şi pentru cca. 499 DM se află în drum spre comerţ. Cu 40 DM în plus, obţineţi deja modelul T cu ieşire TV. Memoria SDR este considerată mai slabă la plăcile GeForce. În acest caz, mulţumită supratactabilităţii mari (155/210 MHz, în loc de 120/166) al exemplarului nostru de testare, acest handicap a dispărut.

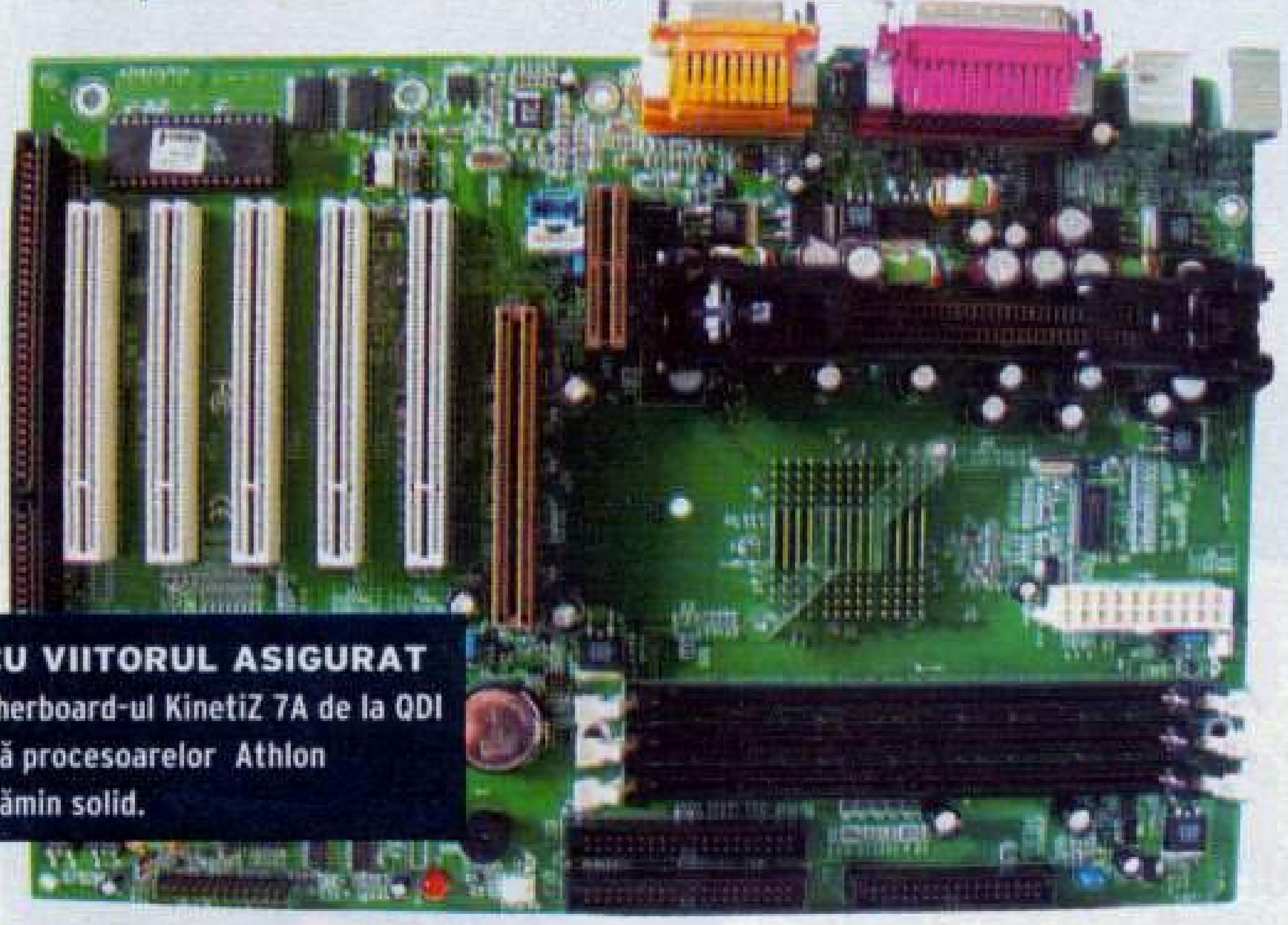
■ PRODUCĂTOR **Gigabyte** ■ TELEFON **040-25330410**
■ WWW **www.gigabyte.de**



■ BARBĂ-ALBASTRĂ Cu memorie SDR, dar de cea mai bună calitate.

Un nou membru de familie

Placa pentru Athlon de la QDI



■ CU VIITORUL ASIGURAT
Motherboard-ul KinetiZ 7A de la QDI oferă procesoarelor Athlon un cămin solid.

Epox deţinea până nu de mult o poziţie aproape de monopol, în ce priveşte plăcile de bază KX133 pentru Athlon. Iată însă că şi alţi producători încep livrarea acestora. Mult râvnitul chip-set VIA KX133 va înlocui în acest an, ca infrastructură, AMD-ul original Irongate şi va oferi împreună cu PC133 SDRAM un fundament mai eficient pentru procesoare. Pe lângă caracteristicile tipice KX133, placa de bază oferită de QDI sub numele de KinetiZ 7A are în total patru, în loc de două porturi USB. Cât despre preţ, placa se situează cu cele 320 DM în domeniul concurenţei.

Interesant este şi RecoveryEasy, un program integrat în BIOS pentru asigurarea partiţiei de boot pe HDD, făcând astfel posibilă şi realizarea unei game de boot sub mai multe partiţii. Versiunea slot a urmaşului actualului Athlon, Thunderbird, se va simţi şi ea foarte confortabil pe această placă de bază.

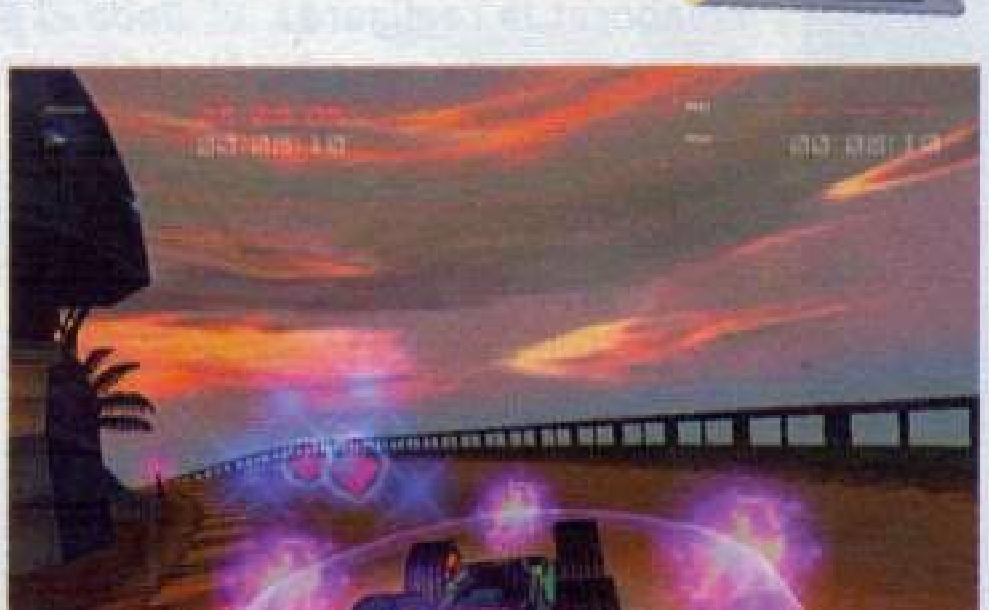
■ PRODUCĂTOR **QDI Legend** ■ TELEFON **040-61135316** ■ WWW **www.qdigrp.com**

Supliment de chip-uri



Matrox anunţă G450-ul

La sfârşitul lui aprilie, Matrox a făcut publice primele informaţii referitoare la programul de chip-uri pe 2000. În curând, G400 va fi înlocuit de G450, iar în vară se va găsi deja pe acceleratoa-rele grafice corespunzătoare. Despre rata de tact încă nu se vorbeşte, însă procesul mai redus de producţie (0,18 microni, în loc de 0,25) va permite probabil un spectru destul de larg pentru a lua o decizie. Printre altele, Matrox a integrat în chip suportul pentru memoria DDR (doar 64 biţi) şi un al doilea RAMDAC, pentru controlul unui monitor suplimentar.



UN PUNCT DE VEDERE Rollcage Stage 2 se îmbunătăţeşte cu un Bump-Mapping special, care este suportat de G450.

■ PRODUCĂTOR **Matrox** ■ TELEFON **089-614474-0** ■ WWW **www.matrox.de**



În curând

www.pcgames.ro

Exod în masă la Origin

Richard Garriott, împreună cu 26 de colegi, părăsesc firma Origin



ÎNCREZĂTOR Richard Garriot în postura de Lord British al Ultima.

Richard Garriott, fondator al atelierelor de software Origin şi creatorul seriei RPG *Ultima*, şi-a dat demisia de la Origin. Se pare că opiniile lui Garriott şi cele ale conducerii firmei se deosebesc în asemenea măsură, încât respectivul s-a simţit obligat să întreprindă acest pas. O dată cu el au plecat 20 de angajaţi din firmă, fapt aflat evident în strânsă legătură cu sfârşitul seriilor *Wing Commander* şi *Privateer*. Se zvoneşte că Origin doreşte să disponibilizeze încă 30 de posturi, fapt care a determinat alţi şase angajaţi ai proiectului Privateer Online să-şi dea demisia.

Arcatera-Musikvideo

Ubi Soft şi EMI convin să coopereze

Formaţia The Second Sight va lansa pe single-CD-ul Tomorrow un "mixaj Arcatera". Potrivit Ubi Soft, sound-ul întunecat al piesei subliniază atmosfera de joc a Adventure-RPG-ului Arcatera, cu lumile sale medievale, şi cuprinde mostre vocale din joc. Acest videoclip marchează actualmente punctul culminat al colaborării dintre Ubi Soft şi EMI. Interpreţii, modelaţi ca personaje 3D virtuale, au fost animaţi în săptămâni de lucru şi au fost integraţi în ambianţa medievală a jocului.



LA A DOUA PRIVIRE Înregistrarea video a interpreţilor de la The Second Sight a fost digitalizată şi modificată până-ntr-acolo încât aceştia să se potrivească perfect în scenariul RPG-ului Arcatera.

Gata, s-a terminat

Se va reîntoarce Ron Gilbert la LucasArts?

Ron Gilbert, creatorul aventurilor LucasArts *Maniac Mansion* şi *Monkey Island* 1 şi 2, s-a despărţit de firmele sale Humongous Software şi Cavedog, pe care le-a fondat în 1992, respectiv 1995. În cursul activităţii sale la LucasArts a devenit celebru prin introducerea secvenţelor video în jocurile de aventură, prin renunţarea la personaje de joc muritoare şi prin inventarea aşa-numitului control SCUMM. La Cavedog a colaborat la realizarea lui *Good & Evil*, un joc inovativ de aventură, care pune jucătorul în rolul consilierului personajului principal. Cam cu jumătate de an înainte de finalizarea lui *Good & Evil*, Gilber a luat decizia de a se despărţi de profitabilele sale firme. Zvonurile prezic că se va reîntoarce la LucasArts şi va lucra la *Monkey Island 4*.



ŞI LA REVEDERE! Ron Gilbert întoarce spatele propriei sale firme, Humongous.

PC-Games-Lesercharts

Pentru a şti ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games

1 – Luna trecută: 1
THE SIMS (Maxis/Electronic Arts)
BIG BROTHER Oare ce se întâmplă dacă închidem două personaje de sex opus în aceeaşi încăpere? Simulaţia creează spaţiu de joc suficient pentru experimente aventuriste.



2 ▲ Luna trecută: 3
AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble Studios/Microsoft)
PE PARIU CĂ... Mulţi jucători ai Age of Empires 2 vor citi mai întâi special-ul nostru de la pagina xxxxx?????



3 ▲ Luna trecută: 4
ANSTOSS 3 (Ascaron/Infogrames)
BANI SAU DRAGOSTE Oricât de mari ar fi premiile câştigate, nu ajută cu nimic dacă atacantul are probleme în căsnicie.



4 NOU Luna trecută: -
DARK PROJECT 2: THE METAL AGE (Looking Glass/Eidos Interactive)
EXTRAGEREA LOTO A trece neobservat pe lângă paznicii atenţi e uneori ca un câştig la loto 6 din 49.



5 NOU Luna trecută: -
NEED FOR SPEED: PORSCHE (Electronic Arts)
SUPERCURSA Dacă nu vă ajung banii pentru un Porsche Boxer adevărat, aici puteţi măcar exersa.



6 NOU Luna trecută: -
COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM (Westwood Studios/Electronic Arts)
PREŢUL CORECT 15$ pentru un CD suplimentar reuşit? Fanii C&C nu ezită.



7 – Luna trecută: 7
FINAL FANTASY 8 (Squaresoft/Eidos Interactive)
SURPRIZE, SURPRIZE Idila de o frumuseţe siropoasă dintre Squall şi Rinona merită câteva batiste înlăcrimate.



8 ▼ Luna trecută: 2
[redacted] (id Software/Activision)
CINE VA FI MILIONAR Colecţionarul de Ferrari, John Carmack, se bucură de impresionantele cifre de vânzări ale 3D-shooter-ului său.

9 ▼ Luna trecută: 8
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (Valve/Havas Interactive)
CINE NU RISCĂ... Cine vrea să supravieţuiască în centrul de cercetare Black Mesa, are nevoie de nervi tari şi muniţie suficientă.



10 ▼ Luna trecută: 5
UNREAL TOURNAMENT (Epic/GT Interactive)
DULCEA RĂZBUNARE Spre victorie, cu steagul fluturând: modul Capture the Flag este unul din favoriţii din (Inter)net.



Loc	Modificare	Luna trecută	Joc	Producător
11	▼	9	ULTIMA 9	Origin/Electronic Arts
12	▲	22	BALDUR'S GATE	Interplay/Virgin Interactive
13	–	13	FIFA 2000	EA Sports/Electronic Arts
14	▲	15	HALF-LIFE (DT.)	Valve/Havas Interactive
15	▲	26	JAGGED ALLIANCE 2	Sir-Tech/TopWare Interactive
16	▲	30	ROLLERCOASTER TYCOON	Chris Sawyer/Hasbro Interactive
17	NOU	-	STAR TREK: ARMADA	Activision
18	▲	21	AGE OF WONDERS	Epic/Take 2
19	NOU	-	F1 2000	Electronic Arts
20	▼	6	C&C 3: TIBERIAN SUN	Westwood Studios/Electronic Arts

Loc — Modificarea faţă de luna precedentă: ▲ În urcare, – Neschimbat, ▼ În coborâre — 11: Locul din luna precedentă

Jocuri de a căror apariţie se bucură cel mai mult cititorii PC Games

Joc	%
BLACK & WHITE	32%
DIABLO 2	13%
HALF-LIFE 2	7 %
HALO	5 %
ANNO 1503	4 %
COMMANDOS 2	4 %
DUKE NUKEM FOREVER	4 %
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2	3 %
WARCRAFT 3	3 %
STARLANCER	3 %



BISERICA SATULUI Noul joc Molyneux s-a instalat confortabil în vârful topului.

TOP 10 GERMANIA

Loc	Joc
1	AGE OF EMPIRES 2
2	STARCRAFT BROODWAR
3	THE SIMS
4	NEED FOR SPEED: PORSCHE
5	UNREAL TOURNAMENT
6	HEROES 3
7	DIABLO
8	AGE OF EMPIRES 1
9	FIFA 2000
10	TOMB RAIDER 4

TOP 10 GERMANIA

Loc	Modificare	Joc
1	NOU	C&C 3: TIBERIAN SUN - FIRESTORM
2	▼ 1	THE SIMS
3	NOU	F1 2000
4	NOU	STAR TREK: ARMADA
5	NOU	NEED FOR SPEED: PORSCHE
6	NOU	STAR WARS: FORCE COMMANDER
7	NOU	DARK PROJECT 2: THE METAL AGE
8	NOU	SOLDIER OF FORTUNE
9	▼ 2	ANSTOSS 3
10	NOU	HALF-LIFE GENERATION-PACK

TOP 10 USA

Loc	Modificare	Joc
1	▲ 2	THE SIMS
2	▼ 1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
3	NOU	SOLDIER OF FORTUNE
4	NOU	STAR WARS: FORCE COMMANDER
5	NOU	STAR TREK: ARMADA
6	▼ 3	ROLLERCOASTER TYCOON
7	▼ 3	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
8	NOU	THIEF 2: THE METAL AGE
9	▼ 9	UNREAL TOURNAMENT
10	▼ 4	COMMAND & CONQUER: FIRESTORM

TOP 10 UK

Loc	Modificare	Joc
1	NOU	STAR WARS: FORCE COMMANDER
2	▼ 1	THE SIMS
3	NOU	SOLDIER OF FORTUNE
4	▼ 2	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
5	NOU	STAR TREK: ARMADA
6	NOU	F1 2000
7	▼ 5	DELTA FORCE 2
8	NOU	THIEF 2: THE METAL AGE
9	▼ 3	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
10	NOU	HALF-LIFE: GENERATION

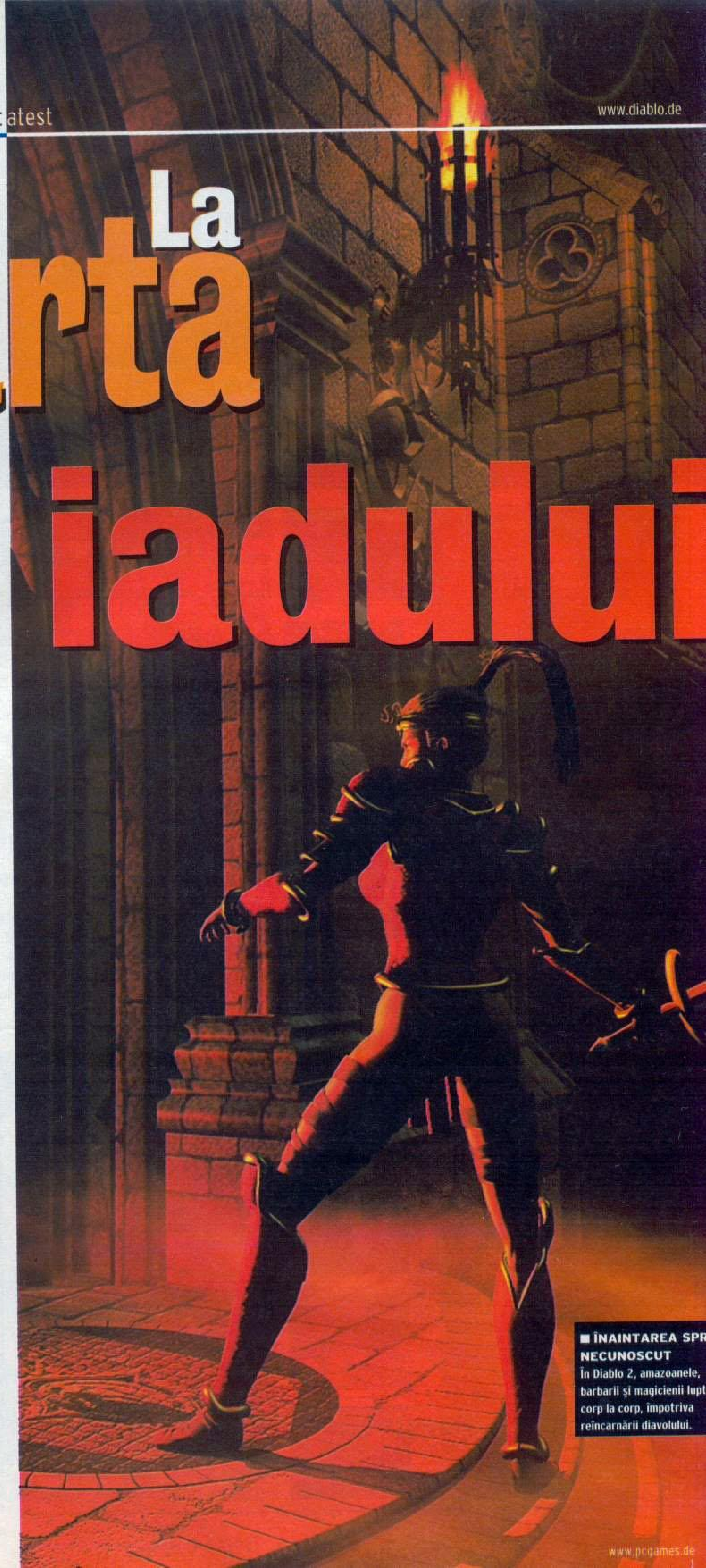
Dacă doriţi să participaţi şi dvs. la Topul jocurilor din România, scrieţi-ne pe adresa:

Simion Bărnuţiu, nr. 30, bl. Pb 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. BIHOR, sau e-mail:

pcgames@rdsor.ro

Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

La poarta iadului



■ **ÎNAINTAREA SPR NECUNOSCUT**
În Diablo 2, amazoanele, barbarii şi magicienii lupt corp la corp, împotriva reîncarnării diavolului.

A trebuit să aşteptaţi patru ani. Aţi prizat fiecare avanpremieră, fiecare câtime de informaţie. A sosit în sfârşit momentul: diavolul se întoarce. Am analizat cu atenţie versiunea de testare a lui Diablo 2, pentru a vă spune dacă aşteptarea a meritat.

Ştirea s-a răspândit ca o vijelie prin redacţie: începuse testul beta oficial al lui *Diablo 2*. Bineînţeles că printre puţinii privilegiaţi care au putut încerca această operă-mamut se afla şi echipa PC Games.

Preambulul stilat ne descrie pe scurt povestirea-cadru, cunoscută deja majorităţii fanilor *Diablo*. După ce faimosul erou şi-a învins adversarii, a părăsit câmpul de luptă, sigur de victoria sa, dar după puţină vreme a descoperit că se transformă. Explicaţia copleşitoare: fantoma diavolului a pus stăpânire pe sufletul nefericitului erou. Flăcăul de odinioară se plimbă acum posedat prin lume şi încheie afacerile sângeroase ale diavolului. Rolul dvs. în *Diablo 2* pare limpede: veţi porni din nou, pentru a înfrânge reîncarnarea diavolului.

Cu toate că pe perioada fazei publice de testare a existat doar un singur server la celălalt capăt al pământului, numeroasele ore de şedinţă de joc online au decurs foarte stabil, doar ocazional înregistrându-se căderi de sistem, cauzate de probleme de legătură. Intrarea pe Battle.net-ul lui Blizzard este atât de simplă încât nici măcar începătorii nu ar trebui



PRIVIRE DE ANSAMBLU ÎN HAOS Funcţia practică a hărţii realizează automat, ca în prima parte, o vedere de ansamblu, transparentă, asupra încăperilor uneori foarte întortocheate.



TOTUL DINTR-O LOVITURĂ La apăsarea tastei Alt, toate obiectele pierdute şi aurul aflat în apropierea eroului devin vizibile.

să întâmpine nici un fel de probleme: log-in, realizarea unui account propriu (un fel de cont, pe care Blizzard vă stochează personajele şi demersurile proprii), iar în câteva minute vă puteţi deja ocupa de selectarea propriilor clase de personaje. Că e paladin, barbar, vrăjitoare, necromant sau amazoană, fiecare erou porneşte din centrul satului, liniştit şi fără să fie atacat de monştri. Aici nu numai că vă puteţi aproviziona dintr-o ofertă bogată de arme, zale şi licori magice, dacă aveţi banii necesari, ci veţi primi şi primele misiuni, în urma dialogurilor cu locuitorii. În plus, în mijlocul satului se află o ladă în care se pot depune obiectele deosebit de preţioase pe care le veţi fi colectat în timpul incursiunilor din lumea lui *Diablo 2*. Vrăjitoarea Akara, care se ocupă de negoţul băuturilor şi armelor magice, ne trimite deja destul de devreme în prima noastră misiune. O peşteră aflată în apropierea taberei trebuie purificată de hoardele răului. Zis şi făcut: o pornim la drum cu paladinul nostru, încă destul de neajutorat.

Din punct de vedere optic, *Diablo 2* i-a rămas în principiu fidel precursorului său. Veţi privi în continuare dintr-o perspectivă izometrică asupra unor peisaje distribuite splendid, în care se deplasează figurile dvs. Din păcate, în testul beta a fost disponibilă o singură rezoluţie de 640x480 puncte. Totuşi, pădurile, păşunile, peşterile şi grotele par mult mai vii. Atmosfera suplimentară este asigurată de alternanţa realistă zi - noapte şi de efecte meteorologice ca ploaia sau fulgerele furtunilor. Însă grafica îşi arată calităţile sale adevărate abia în aventurile de mai târziu, când monştrii utilizează formule magice puternice asemenea eroului. Cu precădere magia de fulger şi de foc asigură efectele de lumină grandioase, fără a fi supraîncărcate.

Deja în drum spre peşteră vă e clar cât de mult se întinde arealul în care se desfăşoară primul episod. Fără practica funcţie de automap, care vi se prezintă transparent pe ecran, pentru a vă oferi o privire de ansamblu, v-aţi

Urmaşul unuia dintre RPG-urile cu cel mai mare succes al tuturor timpurilor are un descendent. Diablo 2 este mai mare, mai întunecat şi mai rapid decât prima parte.



LA PRĂJIT Un zid magic de foc este arma perfectă împotriva atacului necontenit al micilor cobolzi. Când aceştia intră în flăcări, nu le mai rămâne nici o şansă.

Amazoana

Frumoasă şi deşteaptă. Amazoana nimereşte direct în inimă

Săgeata şi arcul intră în dotarea standard a rapidei şi suplei amazoane. Se descurcă foarte bine atât cu suliţa, cât şi cu bâta de luptă, însă datorită constituţiei sale fragile, nu are mari şanse în comparaţie cu celelalte personaje, în lupta corp la corp, cu arme grele.



Avantaje:
Foarte rapidă şi agilă
Dezavantaje:
Forţă fizică redusă
Luptă apropiată:
Moderat potrivită
Luptă la distanţă:
Foarte potrivită
Capacităţi magice:
Bune
Grad de dificultate:
Ridicat



FRUMOS ÎMPODOBIT Construcţii frumoase cum e această catedrală sunt foarte rare în primul act.

Fulgere, furtuni şi condiţii variabile de luminozitate. Peisajele din Diablo 2 arată mult mai vii.

putea pierde complet orientarea după numai câteva minute. Totuşi, merită să vă abateţi puţin de la drumul spre locul intervenţiei: monştri mici vă ajută la realizarea primelor puncte de experienţă, în vechile lăzi veţi găsi zale, aur, iar din când în când şi arme suplimentare. Altfel decât în *Diablo,* aici primele lăzi se pot găsi deja la suprafaţa lumii jocului. La atingerea construcţiilor sfinte veţi primi puteri magice suplimentare (mana), mai multe puncte de viaţă sau mai multă rezistenţă, însă doar pentru o perioadă limitată de timp.

În cele din urmă ajungeţi la aşa-numitul Evil Den, Peştera Răului, în care va trebui să faceţi sever ordine, în vechiul stil eroic. Labirintul peşterii cu două nivele este realizat aleatoriu, ca toate sistemele de coridoare şi peisaje, la fiecare pornire a jocului, şi probabil că pentru fanii *Diablo* cu multă experienţă nu reprezintă mai mult decât un simplu exerciţiu. Totuşi, nici începătorii nu vor avea nevoie de mai mult de o jumătate de oră pentru absolvirea acestei misiuni. Atacaţi micii cobolzi, zombie şi strigoii care populează Evil Den, apăsând ambele taste ale mouse-ului. Puteţi lovi de mai multe ori încontinuu, ţinând pur şi simplu apăsat butonul respectiv. Enervantele clicuri ale primei părţi, care dăunau şi mouse-ului, au fost eliminate.

O personalitate puternică

La îmbunătăţirea valorilor personajelor, Diablo 2 combină vechile cunoştinţe cu noul. În meniuri chiar şi cel mai nepriceput începător se descurcă perfect

Vechilor jucători RPG profesionişti şi fanilor *Diablo* trebuie să le fie cunoscut acest sistem. Monştrii nimiciţi şi misiunile îndeplinite conferă personajului un anumit număr de puncte de experienţă. La intervale regulate, eroul dvs. trece în nivele superioare; fiecare avansare este însoţită de o îmbunătăţire a valorilor respective ale personajului şi de dobândire a unei noi aptitudini speciale. În testul beta nu au fost însă disponibile decât 15 din cele 30 de aptitudini.



ATRIBUTE PERSONALE Cu fiecare nivel nou vi se îmbunătăţesc valorile de caracter.



APTITUDINI SPECIALE În fiecare nivel investiţi un punct într-o aptitudine nouă.

Barbarul

Unde loveşte acest tătar, nu mai creşte nici iarba

Barbarul este personajul cel mai puternic. Procedurile diferenţiate nu sunt chiar specialitatea sa. Înclinaţia sa pentru topoare grele de luptă şi posibilitatea de a dobândi avantaje cu ajutorul unui strigăt de luptă îl fac interesant mai ales pentru începători.



Avantaje:
Foarte puternic, plus strigăt de luptă
Dezavantaje:
Foarte lent şi puţin flexibil în lupte
Luptă apropiată:
Foarte potrivit
Luptă la distanţă:
Mai puţin potrivit
Capacităţi magice:
Nu are
Grad de dificultate:
Uşor



POARTĂ SPRE O ALTĂ LUME Pentru a ajunge la Tristram, trebuie deschisă întâi o poartă magică. Însă ceea ce îl aşteaptă dincolo pe eroul nostru e mult mai mult decât nesigur.

Ce ne arată testul beta?

Indiscutabil, testul beta al lui Diablo 2 asigură de pe-acum o distracţie diabolică. Jocul final va oferi şi mai multă



După cum era de aşteptat, testul beta al lui Diablo 2 cuprinde doar o fracţiune a operei complete. Această versiune prealabilă, care se poate juca exclusiv pe Batle.net, cuprinde doar primul din cele cinci episoade în total. Rezoluţia se află la 640x480 de puncte. Mai târziu vor fi 800x600 sau chiar 1.024x768 puncte. De asemenea, lipsesc în mod logic 25 de minute de secvenţe intermediare, diferite opţiuni de reţea şi, potrivit Blizzard, duzini de formule magice, aptitudini speciale, arme, monştri. Lipsesc, înainte de toate, căutatele Unique Items, arme sau armuri încărcate magic, care apar doar o singură dată pe parcursul jocului şi care tocmai din acest motiv le-au trezit deja din prima parte fanilor Diablo un instinct aproape maniacal de colecţionar.

■ DISC DE TESTARE Mult râvnitul CD-ROM a fost atribuit doar celor mai selecte cercuri.



MACABRU Asemenea altare de sacrificiu veţi găsi foarte des în catacombele catedralelor. Uneori, morţii mai au bani asupra lor.



PERTURBAREA LINIŞTII La cimitir s-a declanşat infernul: Blood Raven se năpusteşte cu magia fulgerului.

În luptele fără speranţă nu vă mai ajută decât un singur lucru: să o luaţi la sănătoasa şi să fugiţi cât vă ţin puterile.

Deja după primele lupte se pot observa alte două îmbunătăţiri de detalii, care uşurează simţitor viaţa unui erou: prin apăsarea tastei Alt, aurul şi obiectele preţioase aflate în imediata vecinătate a dvs. devin vizibile. Aşadar, dacă un adversar îşi pierde arma în urma decesului, nu mai trebuie să tastaţi cu mouse-ul solul întunecat, milimetru cu milimetru. Un alt element practic: dacă situaţia vă scapă de sub control şi nu mai faceţi faţă hoardelor de monştri, personajul dvs. o poate lua la sănătoasa. Apăsând tasta de direcţie, personajul dvs. va efectua un sprint admirabil, atâta timp cât îi ajung rezervele de forţă respective. Dacă în cele din urmă aţi măcelărit şi ultimul monstru din grotă, încăperile subterane sunt inundate cu raze idilice de lumină şi vă puteţi întoarce glorios în satul dvs. După o scurtă discuţie cu Acara, care, asemeni tuturor locuitorilor, vă răsplăteşte regeşte pentru serviciile dvs., vă aşteaptă deja noile misiuni şi noile provocări.

În total, prima parte a spectacolului conţine şase încercări: după eliberarea Peşterii Răului, veţi merge spre un cimitir vechi, în ruine, bântuit de o adevărată armată a întunericului, formată din zombie, demoni şi fantome, sub conducerea maleficei vrăjitoare Blood Raven. După asta, drumul vă poartă în vechiul oraş Tristram, în care este deţinut un sătean nefericit. În continuare, o veţi ajuta pe prietenoasa fierăriţă să smulgă din ghearele monştrilor un ciocan special, pe care l-a construit cu mulţi ani în urmă, veţi vizita catedrale vechi şi veţi lupta într-un turn medieval, în care pentru prima dată cunoştinţele dvs. sunt puse cu adevărat la încercare. În acelaşi timp, pe lângă rezolvarea sângeroasă a misiunilor mai sunteţi preocupat şi de dotarea personajului dvs. şi de



ZBORUL MORŢII Din acest cuib futurist de păsări ies permanent ciori. Numai distrugerea cuibului va pune capăt acestei activităţi mortale.

Necromantul

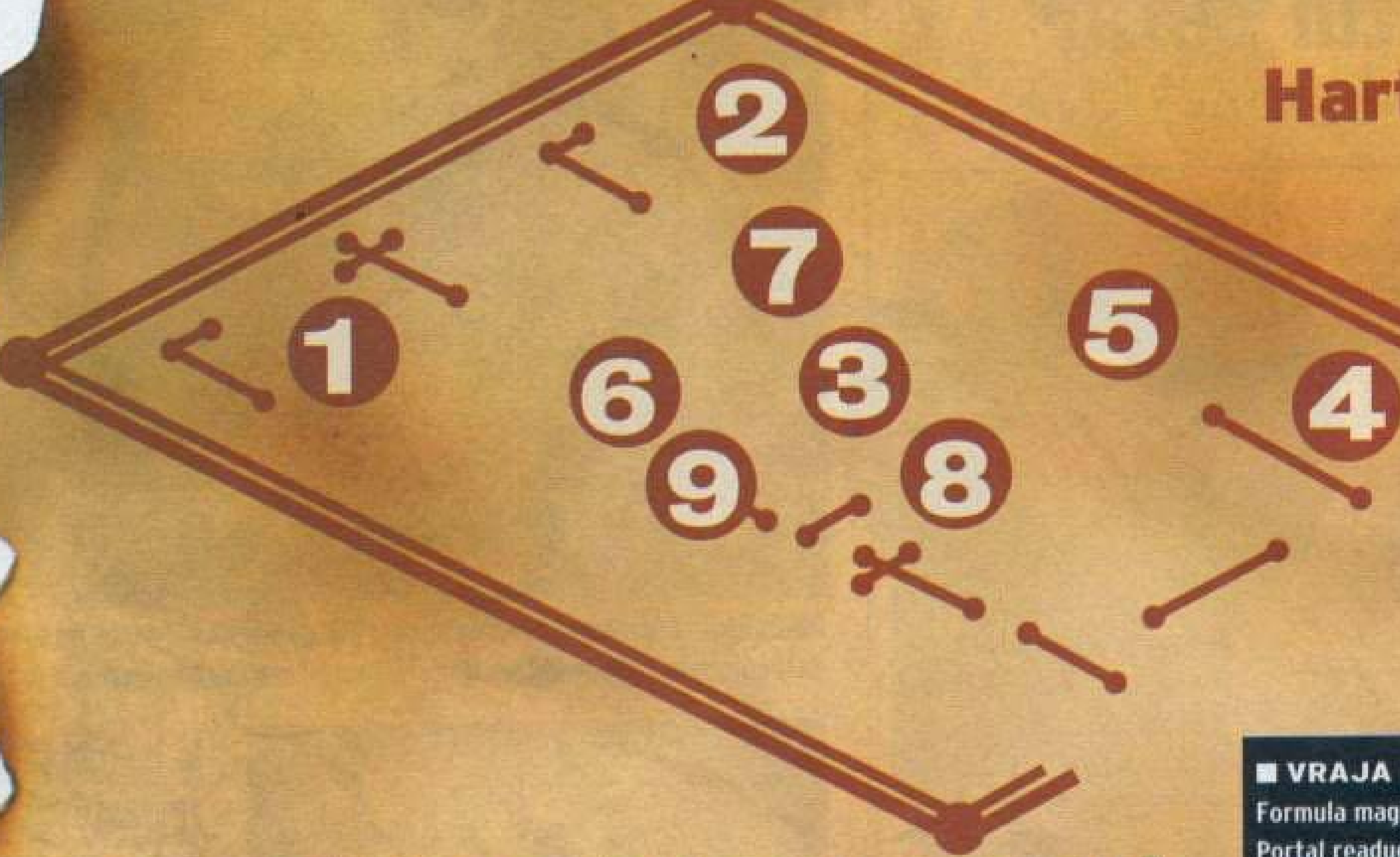
Acesta scoate monştrii din peşteri cu ajutorul magiei negre

Poate cea mai neobişnuită clasă de personaje este necromantul. Acest individ întunecat are capacitatea de a învia creaturi moarte şi de a le utiliza în luptă de partea sa. Asemeni magicianului, nici necromantul nu poate produce daune prea mari cu armele convenţionale.

Avantaje:
Posibilitatea unor tactici foarte diferenţiate de luptă
Dezavantaje:
Un control foarte greu la început
Luptă la apropiere:
Moderat
Luptă la distanţă:
Foarte potrivit
Capacităţi magice:
Bine instruit
Grad de dificultate:
Ridicat



Harta satului natal





■ **VRAJA PATRIEI**
Formula magică Town Portal readuce vrăjitoarele, repede şi fără complicaţii, în siguranţa satului natal.



Lada cu provizii
În această ladă de depozitare vă puteţi depune armele şi alte obiecte de valoare, pe care nu doriţi să le purtaţi în permanenţă cu dvs.



Kashya
După ce aţi ajutat-o pe Kashya la o misiune, veţi putea angaja de la ea ajutoare pentru misiunile de mai târziu. Este întru totul recomandabil, mai ales la ultimele două incursiuni.



Gheed
La morocănosul Gheed găsiţi arme şi armuri pentru eroii ambiţioşi. Merită însă să comparaţi preţurile. De regulă, Charsi oferă echipament mai original şi mai ieftin.



Warriv
Guraliva săteancă Warriv vă dă ocazional informaţii referitoare la misiuni. Altfel, joacă mai degrabă un rol subordonat în ierarhia satului..

Patria eroilor



4

Akara

La Akara sunt ajutaţi mai ales necromanţii şi vrăjitoarele: licori de vindecare, role cu formule magice şi licori magice se găsesc aici în abundenţă. Pe lângă acestea, vindecă gratuit eroii răniţi.



5

Teleporter

Teleporterii vă aduc la puncte centrale ale uriaşei hărţi. În acest fel, vă feriţi de drumurile lungi şi obositoare prin sălbăticie.



9

Deckard Cain

Amabilul Deckard Cain care apare în oraş abia pe la mijlocul primului episod vă ajută gratuit la identificarea obiectelor magice necunoscute.



8

Town Portal

Town Portal-ul cunoscut deja din prima parte se activează cu formule magice. Ajungeţi astfel rapid din zonele de pericol înapoi în siguranţa satului.



2

Charsi

Fierăriţa Charsi nu numai că vinde arme şi armuri minunate, dar în caz de nevoie le şi repară, dacă au fost distruse prea tare în luptă.

Pentru câteva misiuni

În total în versiunea beta test oficială nu sunt decât şase misiuni de îndeplinit, după care din păcate primul act ia sfârşit. Aici vă arătăm ce misiuni vă mai aşteaptă şi cu care adversari finali trebuie să vă măsuraţi.



Peştera Răului
Diablo 2 începe confortabil: prima misiune este simplă şi totodată captivantă. Eliminaţi demonii dintr-o clădire cu două nivele. Dacă pentru începători reprezintă prima provocare, pentru cunoscătorii primei părţi nu e mai mult decât un mic exerciţiu de încălzire.



Blood Raven
În cimitirul învecinat, vrăjitoarea Blood Raven domneşte peste o mie de supuşi nemorţi. După ce aţi eliminat această adversară, nu foarte rezistentă, veţi fi răsplătit cu o orgie de efecte de lumină.



În vechea patrie
Săteanul Deckard Cain este dispărut şi trebuie găsit. Pentru aceasta vă reîntoarceţi în oraşul natal, Tristram, unde îl întâlniţi pe vechiul dvs. prieten, Grisworld. Fierarul din prima parte este acum şi el posedat de forţele răului.



Turnul părăsit
Aceasta e singura misiune care nu vi se atribuie de către un locuitor. Veţi primi o indicaţie dintr-o carte magică, de a purifica un turn în ruine de toate forţele malefice care se află în el. Misiunea se desfăşoară asemănător primeia, însă este semnificativ mai dificilă.



Ciocanul pierdut
Fierăriţa Charsi vă încredinţează misiunea de a găsi un ciocan valoros, care a fost furat de demoni. Pentru această primă încercare grea veţi fi răsplătit regeşte. Charsi transformă una din armele dvs. într-un obiect magic.



Andariel
Adversarul final al primului act, Andariel, reprezintă o grea încercare. Acest demon probozeşte formule magice puternice şi îi va costa multă licoare de vindecare chiar şi pe cei mai experimentaţi jucători. Cu aceasta cade cortina, primul act luând sfârşit.

aducerea acestuia la performanţe maxime, cu noi capacităţi speciale. La intervale regulate, veţi urca în nivelul următor şi vă puteţi ameliora calităţi importante, ca puterea, forţa de luptă, rezistenţa sau punctele de viaţă. Pe lângă acestea, la fiecare avansare într-un nou nivel dobândiţi câte o aptitudine nouă. La vrăjitoare şi la necromant, acestea sunt, firesc, formule magice, dar şi paladinul şi barbarul pot dobândi scuturi speciale sau vă scapă de urmăritorii insistenţi cu impresionantul urlet de bătălie, care paralizează adversarii. Alegerea combinaţiei potrivite este hotărâtoare mai ales la clasele de personaje care dispun de puteri magice: multe formule puternice pot fi dobândite doar după ce s-au învăţat unele formule obligatorii, aparent nesemnificative.

În ultima încercare vă aflaţi faţă în faţă cu primul adversar final, care vă trezeşte pentru

Vrăjitoarea

Cu magia spre victorie: frumoasa cu bagheta magică

În mod firesc, vrăjitoarea are la dispoziţie cel mai mare arsenal de formule magice. Cel mai mare dezavantaj: în lupta apropiată, mai ales la început, nu are mai nici o şansă. Împreună cu necromantul, aceasta reprezintă cea mai mare provocare pentru jucătorii avansaţi.



Avantaje:
O gamă uriaşă de diferite formule magice
Dezavantaje:
Aproape că nu are nici o şansă cu arme convenţionale
Luptă la apropiere:
Foarte puţin potrivită
Luptă la distanţă:
Foarte potrivită
Capacităţi magice:
Excelente
Grad de dificultate:
Ridicat



MĂCEL ÎN MASĂ În pofida rezoluţiei mici a imaginii, 640x480 puncte, la scenele de luptă se evidenţiază clar numeroasele efecte de lumini în Diablo 2.



L-AM GĂSIT! Merită victoria asupra adversarului final, într-o misiune. De regulă, eroul dvs. este răsplătit cu aur, ca aici, în turnul ruinat al celei de-a patra misiuni.



STĂPÂNA FULGERULUI Vrăjitoarea emană o vrajă de fulger, pentru a se feri de adversarii care roiesc în toate părţile.

prima oară cu adevărat frica: demonul feminin Andariel trebuie eliminat, pentru ca micul sat să-şi găsească în sfârşit pacea şi pentru ca eroul dvs. să poată avansa în alte meleaguri ale uriaşului univers Diablo. Din fericire, Blizzard a ţinut cont ca jucătorii care încă nu au avut înainte de-a face cu Diablo să nu fie suprasolicitaţi sau frustraţi prea devreme; gradul de dificultate a misiunilor creşte extrem de încet. Adversarii fazelor de începere sunt foarte uşor de învins şi nu acţionează prea agresiv. Pentru avansaţi, povestea va deveni interesantă de abia după a treia încercare; înfrângerea adversarului final, Andariel, este o sarcină foarte grea, pentru care şi experţii au nevoie de tone de licoare de vindecare. După învingerea acestei creaturi înspăimântătoare, cade din păcate cortina. Aţi ajuns la sfârşitul primei părţi, după aproximativ 20 de ore de joc. În versiunea finală însă, acesta e doar începutul povestirii, cele patru părţi ce urmează nefiind cu nimic mai scurte; aprecierea lui Blizzard că *Diablo 2* ar fi de cinci ori mai mare decât prima parte corespunde adevărului. Toată aprecierea pentru designeri şi pentru mastermind-ul Bill Roper. Cu toate că testul beta nu poate oferi mai mult decât o probă pentru ceea ce urmează, după puţin timp se instalează deja cunoscutul feeling de *Diablo:* combinaţia dintre acţiunea rapidă, măcelurile în mase, cu până la 15 monştri concomitent, şi căutarea obiectelor preţioase de dotare generează chiar şi după patru ani de aşteptare o dependenţă foarte puternică. Jucătorii de RPG ar face bine să nu se apuce de alt joc. O dată cu încheierea fazei oficiale de testare, nimic nu mai stă în calea lansării acestei opere-mamut.

Deja primul act în sine durează 20 de ore - jocul finit va avea o anvergură de cel puţin cinci ori mai mare.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

PE CD-ROM

Pe CD-ROM găsiţi un videoreportaj referitor la *Diablo 2.*

Paladinul

Acesta combină puterea săbiilor grele cu magia

Paladinul se aseamănă mai degrabă cu luptătorul din prima parte. La acesta, capacităţile mânuirii armelor convenţionale şi a magiei sunt în echilibru. Singurul său dezavantaj: avansarea spre trepte mai ridicate de caracter decurge ceva mai lent decât la colegii săi.

Avantaje:
Agil şi foarte flexibil în lupte
Dezavantaje :
Avansarea spre trepte mai ridicate de caracter decurge foarte lent.
Luptă la apropiere:
Potrivit
Luptă la distanţă:
Potrivit
Capacităţi magice:
Pregătire medie
Grad de dificultate:
Uşor





SALT DE CARIERĂ În mijlocul unui măcel în masă, eroina noastră a avansat un nivel. Împărţirea punctelor de bonus mai trebuie însă să aştepte.

Creează-ţi propriile reguli

Pentru comandanţii armatelor, există MOD-uri nenumărate, campanii noi şi editori de scenarii. Vă oferim sfaturi practice despre cum vă puteţi bucura de faţete complet noi ale jocurilor dvs. de strategie.

Ce faceţi dacă aţi epuizat deja toate campaniile şi single game-urile unui joc de strategie, iar în reţea vă luptaţi cu adversarii de fiecare dată cu aceleaşi hărţi învechite? Pe de o parte, aveţi posibilitatea de a vă cumpăra un joc nou, care însă poate nu va oferi gameplay-ul dorit. Pe de alta, puteţi spune: "Mă întind liniştit la soare şi renunţ la palpitantele măceluri în masă la PC". Însă mai există o a treia posibilitate. Vă prezentăm în paginile următoare cum puteţi avea în continuare o sumedenie de satisfacţii cu jocul dvs. vechi. Pe lângă cele mai bune scenarii ale bestseller-ului *Age of Empires 2*, vă prezentăm şi unele MOD-uri pentru jocul lui Westwood *Command & Conquer 3: Tiberian Sun*. În plus, veţi găsi o descriere amănunţită a felului în care se pot configura hărţi proprii cu ajutorul unui editor.

Nici începătorii nu trebuie să aştepte până ce încărunţesc. Cu ajutorul celor mai noi programe, realizarea hărţilor proprii este mai simplă decât călcatul cămăşii.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

PE CD-ROM
Aici găsiţi campanii, mutators, MOD-uri şi editori.



■ CĂLĂTORIE SPRE NORD
În scenariul cu vikingi al fanului finlandez de Age of Empires 2, Hannu Hokkanen, trebuie mai întâi să găsiţi un loc potrivit pentru aşezarea dvs.

Secret Commando Affairs

Pentru C&C 3: Tiberian Sun există nenumărate schimbări de regulament, care generează situaţii complet noi ale jocului

PE SCURT

Am nevoie de cunoştinţe de programator pentru a-mi realiza propriile MOD-uri?
Nu trebuie decât să cunoaşteţi bine *Tiberian Sun* şi să aveţi puţină fantezie.

Counter Strike? Nu e cumva un add-on pentru Half-Life?
La MOD-uri e ca şi la jocuri: principiul de joc al unei extensii cu succes a unui joc este utilizată deseori şi pentru alte jocuri. Se găseşte chiar şi o versiune *Counter Strike* pentru jocul Blizzard *StarCraft*.

De ce se obosesc hobby-designerii cu aşa ceva?
Majoritatea o fac din dragoste pentru joc. Unele MOD-uri sunt însă atât de profesionist realizate, încât multe studiouri de producători îi angajează pe aceşti hobby-designeri.

Precum se ştie, C&C 3 nu este dotat prea generos cu features şi cu moduri de joc. De aceea fanii pot fi fericiţi că există destui cârpaci de MOD-uri din hobby, care să-i dea un aer proaspăt jocului de la Westwood.

Comparativ cu fanii de *Settlers 3* sau *Age of Empires 2*, adepţii lui *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* contribuie cu o mare ofertă de extensii şi modificări de joc. Majoritatea acestor MOD-uri sunt de fapt simpli mutators, deci modificări în fişierele de iniţiere a jocului de bază. Căci minţile creative pot, având cunoştinţe de programare reduse, să modifice în asemenea fel fişierul rules.ini încât prin redefinirea unităţilor, sistemelor de armare şi a clădirilor să rezulte un *C&C 3* complet nou. Alte efecte ale razelor de ioni sau costuri scăzute de construcţie pentru clădiri foarte scumpe cer tactici complet diferite. În fişierul ini pot fi inserate şi sunete complet noi, furate din alte jocuri sau înregistrate individual, realizându-se astfel o ambianţă sonoră neobişnuită. Şi mai simplă este realizarea hărţilor: cu editorul pus la dispoziţie de Westwood sau cu unul dintre mulţimea de editorii realizaţi de fani (vezi CD-ul nostru), această procedură nu constituie o problemă nici măcar pentru începători. Nu veţi întâmpina mari dificultăţi nici dacă vreţi să cuplaţi în engleză o versiune într-o altă limbă a jocului, deoarece fişierul ini poartă acelaşi nume şi este scris în acelaşi limbaj script.

Operând câteva modificări ale fişierului de iniţiere, fanii pot face cunoştinţă cu un cu totul nou C&C 3.

Ar trebui să încercaţi în orice caz mutatorul Tiberian Burn. Aici frăţia lui NOD poate implica bizar denumita fortăreaţă Scrin Fortress, care dă o mulţime de bătăi de cap unităţilor GDI, atât în campanie, cât şi în modul multiplayer. Însă GDI-ul dispune şi el de unităţi noi şi eficiente, cum ar fi vehiculul blindat Hum-Vee sau Banshee-Bomberul prelucrat, ale cărui grenade posedă o putere de distrugere devastatoare. În MOD-ul Counter Strike producătorii au introdus o mulţime de noutăţi: rachetele chimice şi multirachetele fac pagube enorme, furtunile ionice se declanşează în campanii diferite de cele ale versiunii originale, iar tunurile laser au o rază de acţiune mult mai mare. Numeroasele modificări ale jocului de bază deschid pofta de a disputa încă o dată cele două campanii.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



CONTRAATAC Unităţile noi, armele mai eficiente şi posibilitatea de a putea ascunde baza de adversar cu ajutorul unui singur generator sunt părţi componente ale lui Counter Strike.



ACELAŞI MODEL, DAR PE MARO Majoritatea MOD-urilor modifică doar capacităţile unităţilor, extinzând de exemplu raza de acţiune.



FĂ VECHI DIN NOU Cu modificarea Oldcnc vă puteţi introduce unele dintre cele mai îndrăgite unităţi din prima parte a lui Command & Conquer.

Țări noi, aventuri noi

Chiar şi începătorii îşi pot crea fără dificultăţi propriile scenarii pentru modul single sau multiplayer

PE SCURT

E posibilă utilizarea unui scenariu de fan cu o versiune dintr-o altă limbă?
În principiu, da. Încercaţi, sistemul nu va fi afectat nicidecum.

Există şi MOD-uri adevărate pentru Age of Empires 2 sau doar scenarii realizate de fani?
În Internet puteţi găsi o serie de modificări ale jocului. Însă mulţumită principiului extrem de bine echilibrat al jocului, puţine sunt cele care ar putea oferi un gameplay comparabil de captivant.



NAPOLEON ÎN POSTURA DE CAVALER DE CRUCIADĂ Împăratul Napoleon în sec. XII? În pofida boacănei istorice, această campanie scurtă a unui fan ambiţios promite multă satisfacţie la joc.

Probabil că vor mai trece câteva luni până ce va apărea spre vânzare CD-ul suplimentar oficial *The Conquerors*. De ce nu vă meşteriţi până atunci câteva campanii proprii?

La *Age of Empires 2: The Age of Kings*, pe lângă cele cinci campanii ample, puteţi selecta mai multe campanii. Pe Internet de exemplu, la adresa www. Ageofkings.com/ blacksmith, găsiţi nenumărate scenarii pentru modurile regicide, deathmatch sau teammatch. Din contră, în căutarea unor campanii întregi nu veţi avea prea mult succes: realizarea mai multor misiuni tematic legate se pare că este prea obositoare pentru majoritatea hobby-designerilor. Dacă doriţi un asemenea proiect ambiţios, încercaţi mai întâi realizarea unui scenariu propriu. Creatorilor mai versaţi de scenarii le recomandăm indicaţiile de pe site-ul www.campaigncreations.com/ ageofkings/mod. Dacă simţiţi o chemare pentru a crea noi unităţi sau clădiri, ar trebui să dispuneţi de elemente de programare de bază. Dacă nu, lăsaţi pur şi simplu treaba lui Bruce Shelley şi echipei sale de Age of Empires.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Hobby-împăratul

Hobby-designerul Michael D. Eschner dă sfaturi preţioase începătorilor

1. Definiţi tipul scenariului (deathmatch sau regicide), numărul şi tipul jucătorilor (om, calculator) şi situaţia strategică de bază (poziţia de start a partidelor de război).
2. Faceţi o schiţă cu creionul a peisajului.
3. Stabiliţi mai întâi conturul continentelor şi al insulelor, adăugaţi apoi fluviile, munţii şi pădurile.
4. Unde să înceapă jucătorii? Punctele de start să corespundă cu situaţia de plecare (vezi punctul 1).
5. Decideţi de câte resurse (peşte, aur, pietre etc.) să dispună fiecare jucător.
6. Verificaţi dacă raportul forţelor este echilibrat şi dacă adversarii cu AI au destule resurse de materii prime.
7. Realizaţi harta schiţată cu ajutorul editorului.
8. Pentru ca toate procesele să decurgă fără cusur, aveţi nevoie de o listă a tuturor trigger-elor.
9. Verificaţi cu ajutorul editorului dacă toate întrerupătoarele sunt setate şi dacă nu apar incorectitudini.
10. Testaţi scenariul de mai multe ori. Chiar când credeţi că scenariul funcţionează, mai testaţi-l o dată.



REGELE ARTUS În mijlocul sec. V, saxonii înfometaţi de pământ invadează Britania. Trebuie să vă arătaţi cunoştinţele militare pe acest fundal.

Mulţi hobby-designeri ai scenariilor pun mâna mai târziu pe un post de level-designer sau programator de grafică.



SPECTACOL DE ECHILIBRU La scenarii este important ca raportul de forţe să corespundă.



■ **HEI, VIKI**
Meşteşugarii, soldaţii, nevestele vikingilor şi copiii populează această colonie din Cultures.

Numai bun de colonizat

Megaduelul jocurilor de construcţie. În paginile speciale vă arătăm ce trebuie să ştiţi despre Settlers 4 şi Cultures, informaţii strict secrete, pecare le găsiţi doar în PC Games.

Încă în acest an vă veţi putea bucura de două noi apariţii în domeniul strategiei de construcţie: *Settlers 4* şi *Cultures*. Construirea clădirilor, exploatarea materiilor prime, transportul mărfurilor, comerţul, cercetarea peisajelor, instruirea soldaţilor şi luptele cu rivalii - toate acestea vor face ca sute de mii de jucători să nu mai aibă noaptea somn, oferindu-le în schimb multă satisfacţie. Dar care din cele două jocuri va fi mai bun? Redactorul-şef al PC Games, Petra Maueröder, vă prezintă ambii candidaţi. La sfârşitul prezentării, vă veţi decide cu siguranţă asupra favoritului dvs.



■ **ŞI ACEST POPORAŞ LA CARE MĂ REFER SUNT MAYAŞII**
Tribul dvs. s-a stabilit la această bifurcare de fluviu şi şi-a ridicat deja şi turnurile de apărare.

Settlers 4 — Cultures

Creatorii

Designerii din Mülheim se pot mândri că au fondat cu *Settlers* un adevărat gen. Deja de mai bine de zece ani fanii lor sunt aprovizionaţi cu idei excelente de joc, fie că e vorba de strategie de construcţie *(Settlers 1-3)*, *TBS (Battle Isle, Incubation)* sau acţiune 3D *(Extrem Assault, Schleichfahrt)*. Planificate pentru anul 2000 sunt *Settlers 4* şi *Battle Isle 4*, pe care vi-l prezentăm la pagina 50.

Fondat în 1998 de către cei trei vechi colaboratori de la Blue Byte - Thomas Friedmann, Thomas Häuser şi Thorsten Knopp. În jurul acestui trio s-a conturat în timp o echipă de opt persoane. Debutul acestora înseamnă reuşita adaptare a jocului de societate *Catan - The First Isle*. La grafică sunt ajutaţi de realizatorii lui *Knights & Merchants*, care au avut, asemenea fondatorilor lui Funatics, un rol hotărâtor în realizarea lui *Settlers 2*.

Popoarele

Romanii au fost păstraţi, ca fiind colonialiştii cei mai tipici. Asiaticii şi egiptenii sunt înlocuiţi de mayaşi şi vikingi. După ce în trei minicampanii aţi cunoscut caracteristicile specifice ale fiecărui trib, puteţi începe cuceririle, în care veţi avea de-a face ba cu un popor, ba cu altul. Celelalte popoare au rolul de aliaţi sau de parteneri de afaceri. Alteori, ele trebuie învinse. Un duşman comun al tuturor popoarelor este "poporul întunecat", controlat de calculator, care ameninţă întreaga lume a colonizatorilor. Pe unde au trecut "întunecaţii" o bună vreme nu mai creşte nici iarba, în sensul cel mai propriu, căci zonele cândva înfloritoare se transformă în peisaje vulcanice, pe care colonialiştii nu pot construi case şi nu pot semăna nimic. Antidotul: grădinarul. Acesta transformă terenul aspru în iarbă verde.

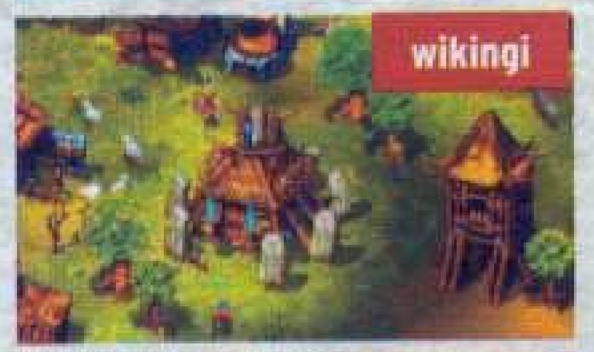

mayaşi


wikingi

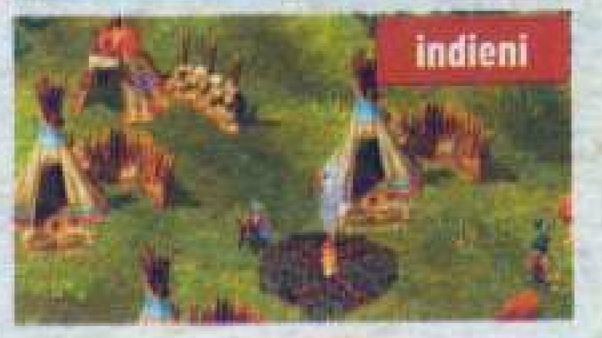

romani

Douăsprezece părţi ale unei comete trezesc interesul unui mic popor de vikingi (caracteristici generale: păr lung împletit şi coif cu două coarne). Aceştia se îmbarcă îndată în bărcile lor de zmei, cu care o iau în direcţia vest. După o călătorie lungă, vikingii dau de Vinlanda, în partea superioară a Americii de Nord. În realitate, aceasta fusese descoperită de Leif Eriksson, în jurul anului 1000. Ca jucător, veţi conduce vikingii atât în campanii, cât şi în scenarii, cu celelalte trei popoare. În funcţie de campanie, se luptă, se cooperează sau se face comerţ. În timpul palpitantei călătorii din America de Nord spre sud, nordicii noştri întâlnesc pe rând eschimoşi (Alaska), indieni (Vestul Mijlociu) şi mayaşi (America Centrală).


eschimoşi


wikingi


mayaşi


indieni

Aşezările


locuinţă mare

Pentru fiecare trib există mai bine de 30 de grupe de meserii, mai mult de 50 tipuri de colonişti şi peste 40 de clădiri. În clipa în care aţi finalizat construcţia uneia din cele trei dimensiuni ale caselor, noii colonişti ies deja afară. "Coloniştii standard" transportă automat mărfurile. Dacă de exemplu aţi construit o măcelărie, unul dintre colonişti o ia într-acolo, îşi ia barda, dacă e disponibilă, şi devine instantaneu măcelar.


măcelărie


măcelar

De unde vin de fapt micuţii vikingi? Printr-un clic pe mouse, determinaţi bărbaţii vikingi să flirteze cu doamnele satului. Dacă valorile (mulţumire, energie etc.) se află la ambii în "domeniul verde", se ţine nunta. Cu ceva noroc, barza aruncă un săculeţ cu un conţinut strălucitor asupra insulei. O nevastă mai are şi avantajul că aprovizionează bărbatul cu mâncare şi el nu trebuie să-şi irosească timpul cu culesul murelor. Alimentarea se situează printre cele cinci necesităţi elementare ale fiecărui viking. Printre altele, el trebuie să se mai odihnească şi să stea cu colegii săi în mod regulat la o taclală.


aşezare maya

Settlers 4 — Cultures

Grafica



Fântână (Settlers 3)



Moară de apă (Settlers 4)



Căsuţa pădurarilor (Settlers 3)



Căsuţa pădurarilor (Settlers 4)

"Factor de mişunare" peste toate - acesta este motto-ul lui *Settlers 4:* tipii trebuie să arate şi mai trăsniţi, mediul lor de viaţă trebuie să şi mai viu şi mai plastic. Însă la o privire fugitivă grafica lui *Settlers 4* pare foarte asemănătoare cu cea a precursorului. Figurile, clădirile şi peisajele sunt din nou modelate complet în 3D. La o comparaţie directă însă, devin evidente multele detalii cu care sunt dotate construcţiile versiunii mai noi. Firele de iarbă, paiele şi şindrilele sunt puse una câte una, cu mâna. Una dintre noutăţi este funcţia de zoom: la o simplă apăsare de tastă puteţi să vă admiraţi colonistul la dimensiunea ecranului. În locul desenelor animate din *Settlers 3* au fost puse secvenţe generate de calculator.



războinic maya



bătrânul satului

Şi graficienii de la Funatics ştiu cum trebuie animate figurile pentru a ajunge direct la inima jucătorului. Vikingii şi colegii acestora arată splendid, mai ales în acţiune, de exemplu când pescarul îşi aruncă cu elan cârligul. Cu cât mai mare este rezoluţia setată (max. 1.280x1.024), cu atât se poate vedea mai mult din peisajul jocului. Pe lângă asta, harta poate fi uşor înclinată. Asemenea marelui concurent, şi aici puteţi vedea scenele la diferite trepte de zoom. Cu câtă dragoste sunt animate figurile din Cultures puteţi constata şi la vederea screensaver-ului exclusiv al PC Games, pe care îl găsiţi pe CD-ROM.



aşezare de eschimoşi

Circuitul economic



aşezare de vikingi

Tipic *Settlers:* grânele fermei ajung la moară, aici se prelucrează în făină, care apoi va fi coaptă împreună cu apa necesară în brutărie, pentru a rezulta o pâine gustoasă. Comorile solului, ca zăcăminte de fier, cărbune şi aur (pietre preţioase nu mai există), le extrageţi cu ajutorul minelor. Zidarul nu mai ciopleşte cărămizi doar din pâlcurile de stânci, ci şi din minele de granit.

Oferta de mărfuri este mare: vânătorii îşi jupoaie urşii vânaţi, păstorii îşi tund oile, tăietorii de lemne şi gaterele se ocupă de furnizarea lemnului necesar pentru construcţii, arme şi unelte. Ca în *Settlers 3* şi *4*, bunurile produse şi cele suplimentare se pot strânge temporar în depozite al căror conţinut poate fi urmărit şi din afară şi din care poporul se poate aproviziona la nevoie.



sat de vikingi

Meseriile

Fiecare muncitor are nevoie de uneltele corespunzătoare - o coasă pentru agricultor, o bardă pentru măcelar, o sucitoare pentru brutar. Minerii se hrănesc cu alimente speciale; unii cer peşte, unora le place doar carnea, iar altora doar pâinea. Astfel, jucătorul va fi practic obligat să instaleze cât mai multe circuite economice.



atelier de arme



mină de granit

Vikingii dvs. fac o adevărată carieră, deoarece în cele 30 de meserii se perfecţionează de la ucenic până la meşter. Cine doreşte de exemplu să devină constructor de unelte are nevoie mai întâi de diploma de maiestru în tăiatul lemnelor. Fiecare atelier de manufactură poate avea mai mulţi angajaţi. Astfel, munca avansează mai repede. Morarul, de pildă, nu trebuie să ducă personal făina la brutar. Uneltele de lemn şi de metal sporesc eficienţa.



sat de indieni

Settlers 4 — Cultures

Cum se face comerţul


poteci

Cu aliaţii puteţi face schimb de produse: construiţi o piaţă, o legaţi cu un alt popor şi setaţi ce produse aţi dori. Cărările se fac automat; cine le asfaltează ajută deplasarea mai rapidă a coloniştilor. Bacul trece mărfuri şi colonişti de pe o insulă pe alta. Pe lângă măgari, sunt prevăzute în orice caz şi alte mijloace de transport, probabil trăsuri şi căruţe.

În modul single player condiţiile de schimb depind de harta respectivă. Cine doreşte să cumpere corturi pe un teren extrem de sărăcăcios trebuie să ofere corespunzător mai mulţi saci de cereale. În modul multiplayer stă la decizia jucătorilor, adică preţul se stabileşte în funcţie de cerere şi ofertă (asemănător ca jocul lui Funatic Ctan).


depozit

Cum se luptă

Armatele sunt compuse din mânuitori ai săbiei, arcaşi, lăncieri, cercetaşi şi spioni. Dispuneţi de cetăţi şi turnuri de apărare, în chip de construcţii de protecţie, care pot fi populate. Pentru a instrui soldaţii, aveţi nevoie de aur. Instrumentele de luptă, cum ar fi catapultele, tunurile şi praştiile de piatră, sunt mai eficiente şi mai uşor de controlat decât în *Settlers 3*. Mulţi au cerut-o deja pentru precursor, iar la *Settlers 4* vor fi probabil incluse: lupte pe mare. În acestea se pot folosi tunuri puternice. Ca şi până acum, puteţi îmbarca războinicii în corăbii şi îi puteţi transporta pe alte insule.


poporul întunecat


turn


cetate mare


vikingi contra vikingi

Vikingii dvs. se duc în luptă cu săbii, suliţe, arcuri şi săgeţi. Regula de fier: cu cât mai multă instruire şi experienţă de luptă, cu atât mai multă putere de luptă. La popoarele străine, acestora li se mai adaugă şi unităţi speciale, ca războinicii cu topoare la indieni. Însă lupte pe mare nu există. Luptele se dezbat exclusiv pe uscat. Tipic unui RTS, coloanele colorate deasupra capetelor vikingilor vă indică nivelul acestora de sănătate. Cu ajutorul turnuleţelor vă puteţi apăra satul de atacurile inamice.

Magia & religia

Ca în a treia parte a seriei, preotul poate invoca vrăji, dacă ridicaţi sanctuare pentru a venera diferitele zeităţi şi le aduceţi sacrificii diverse.
În *Settlers 4*, mayaşii fac tequilla din cactuşi, romanii tescuiesc vin, iar vikingii produc un gustos vin de miere.


templu mayaş


cultivator de cactuşi

Nu puteţi trece nicicum de sanctuare, căci vikingii cu pregătire avansată (fierar, brutar) nu au nevoie doar de mâncare şi somn, ci îşi doresc şi un loc unde să-şi poată venera zeităţile cu mormăiturile lor.


templu de vikingi

Settlers 4 vs. Cultures

Controlul

Settlers 4


tabele de meniuri

Graţie mulţimii de update-uri şi patch-uri apărute destul de timpuriu, *Settlers 3* a primit numeroase funcţii suplimentare, prin care privirea de ansamblu a hărţii nu a devenit neapărat mai bună. Pe lângă acestea, procedurile precursorului au fost prea complicate pentru începători - "colonizarea unei insule". Controlul se va baza pe cel al părţii a treia, dar simţitor simplificat: o fâşie de meniu pe partea stângă a ecranului va conţine pe lângă harta de ansamblu şi simboluri care se utilizează pentru construcţia unei clădiri sau afişarea statisticilor. Un exemplu: când doriţi să colonizaţi o insulă nouă, corabia se încarcă automat cu mărfurile şi coloniştii necesari pentru aceasta.

Cultures


roată de icoane

În timp ce copiii şi femeile îşi văd în mod individual de treburile cotidiene, bărbaţii vikingi pot fi selectaţi cu mouse-ul şi pot executa diferite indicaţii. Un clic pe simbolul inelelor de logodnă, de exemplu, are ca efect căutarea unei neveste. Celelalte icoane dau porunci pentru somn, mâncat sau schimbarea slujbei. Un sistem bun de ştiri asigură că veţi fi în permanenţă bine informaţi: vikingii care vor să vă spună de exemplu că le cârâie stomacul se anunţă prin afişarea unui registru pe care nu mai trebuie decât să daţi un clic. Pentru fiecare colonist mai puteţi cere detalii cum ar fi evoluţia de pregătire sau dispoziţia sa actuală.

Modul multiplayer


cartierul general al poporului întunecat

Blue Byte extinde masiv domeniul online: Blue Byte Game Channel leagă fanii *Settlers* din lumea întreagă, administrează ligile Internet, se ocupă de clanuri, oferă hărţi suplimentare şi patch-uri pentru download şi slujeşte ca spaţiu al disputelor armate.

Diferitele poporaşe de vikingi se ceartă pentru cele mai productive văi. Hărţile şi condiţiile sunt setabile. Funatics planifică un fel de mod deathmatch, în care jucătorii pot apela la o infrastructură deja existentă.


luptă

Concluzie

Din sondajele Blue Byte se ştie că fanii au fost foarte mulţumiţi de partea a treia a lui *Settlers.* Doar elementul prea încărcat de luptă nu a avut o priză atât de bună la "coloniştii" înrăiţi. De aceea, în viitor în *Settlers 3* se va coloniza mai mult şi se va lupta mai puţin. Şi e bine aşa, deoarece segmentul de RTS în Evul Mediu este mai mult decât dominat de *Age of Empires 2. Settlers 4* promite să devină cel mai frumos şi mai echilibrat *Settler* al tuturor timpurilor. Termenul prevăzut de lansare: noiembrie 2000.

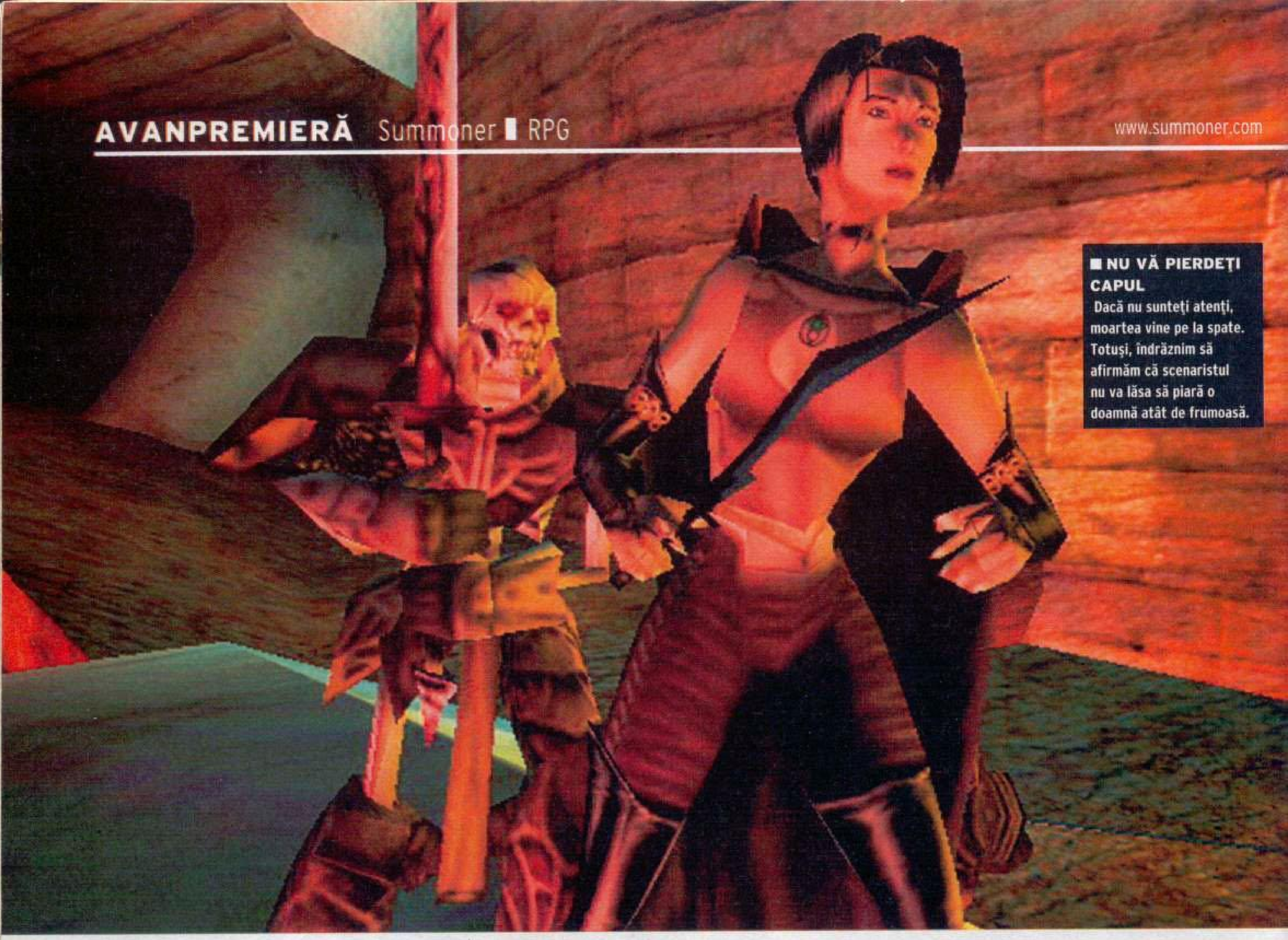

colonie de vikingi



Cultures nu e cu nimic mai prejos faţă de concurentul său, şi asta nu numai în ce priveşte grafica. În păduri şi pe păşuni mişună animale, brazii se leagănă în vânt, iar vikingii sunt haioşi de parcă tocmai ar fi ieşit dintr-un ou cu surprize. Preocuparea pentru urmaşi, instruirea maeştrilor, menţinerea bunei dispoziţii a vikingilor, *Cultures* este probabil mai captivant decât *Settlers 4* şi conţine idei mai proaspete. Termenul prevăzut al lansării: august 2000.


centrul satului


PC Games
Alone in the Dark



■ NU VĂ PIERDEŢI CAPUL
Dacă nu sunteţi atenţi, moartea vine pe la spate. Totuşi, îndrăznim să afirmăm că scenaristul nu va lăsa să piară o doamnă atât de frumoasă.

Moartea îi vine bine

Volition, creatorul shooter-ului de cavou, lucrează la înnoirea acestui RPG

■ PRODUCŢIE **Volition** ■ DISTRIBUŢIE **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Noiembrie 2000** ■ ALTELE **Nu are opţiunea multiplayer**

PE SCURT

Acest *Descent* era un RPG?
Nu chiar. Întâlneai nişte puţuri miniere, dar nu se putea zbura în ele cu aparate de zbor cu reacţie.
Dar Volition are desigur experienţă în domeniul RPG...
Aş.
Şi atunci cum o să iasă ceva?
Ce am putut vedea până acum pare promiţător. Aveţi răbdare!

Noi imagini şi noi informaţii referitoare la spectacolul RPG al anului următor. Online se poartă deja discuţii înflăcărate despre Summoner. Va fi comparabil cu Baldur's Gate? Va fi desăvârşit? Ne încumetăm să facem o prezentare.



BUMMM! Efectele strălucitoare de pe screenshot-uri nu arată nici pe jumătate atât de bine ca pe monitor. Designerii atribuie fiecărei vrăji o scenă spectaculoasă proprie.

Pentru a simplifica lucrurile, am putea descrie *Summoner* ca un *Baldur's Gate 3D*. Sună mai degrabă ca un compliment, dar e prea mult pentru acest program, chiar dacă superficial categorisirea i se potriveşte. E adevărat că Volition încearcă din greu să atingă, pentru prima dată în genul RPG, gameplay-ul şi intensitatea de joc a modelului *Baldur's Gate*. Dacă facem abstracţie de acest lucru, *Summoner* stă singur pe propriile picioare.

Un exemplu: în loc să-şi împletească lumea fantastică a jocului într-un univers deja existent al seriei AD&D, designerii realizează unul propriu, inclusiv cu un catalog de reguli. Şi pentru ca în acţiune să nu apară goluri, s-a angajat un scenarist profesionist, care-şi dă frâu liber imaginaţiei în ce priveşte povestirea. Cadrele istorice fictive au fost deja concepute, ca de altfel şi trăsăturile de caracter, manierele şi reflexele comportamentale ale unui răufăcător cu stil. Sunt realizate şi oraşele digitale, în care vecinii se calcă reciproc pe picioare. Aglomeraţia va intensifica atmosfera jocului, cum a fost cazul şi în *Half-Life* sau *Dark Project 2*. Astfel, în unele localităţi se



PAGUBE LA ACOPERIŞ Uneori omul s-ar bucura de spargerea vreunei conducte de apă. Se spune că lumina roşie este sănătoasă.

întâlnesc până la 100 de oameni, în capitală sunt chiar 200 şi cu toţii sunt preocupaţi de problemele cotidiene, cu fotbalul sau cu târguiala.

În afara civilizaţiei se ascunde însă aventura. Suprafaţa de străbătut sub cerul liber este imensă: veţi cotrobăi prin cavouri, veţi face curăţenie prin temniţe aflate la mare adâncime sub sol sau veţi ocupa palate imense, ale căror actuali proprietari le lipseşte educaţia privind manierele.

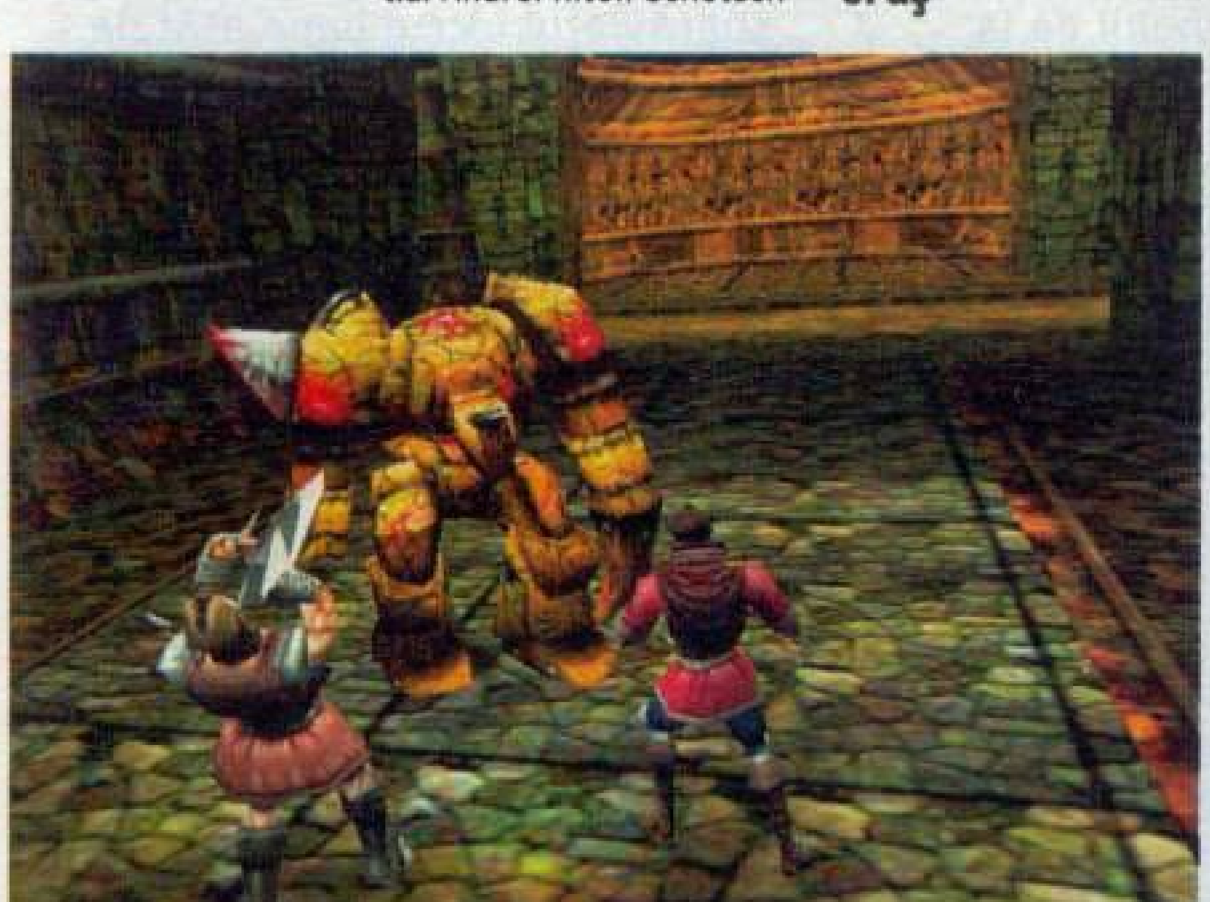
În *Summoner* se întâlnesc în total mai mult de 40 tipuri de adversari. Să nu mai vorbim de mulţii conducători ai diferitelor rase malefice, care mai întâi vor să vă tragă de urechi, pentru a vi le înfăşura apoi în jurul picioarelor. Dar nu vă faceţi griji. Ca mag, aveţi opţiunea de a vă aduce creaturi de pe celălalt tărâm, pentru a sta alături de dvs.

Un lucru se poate constata deja de pe acum: în ce priveşte tehnica, *Summoner* e o lumină strălucitoare în întunericul genului. Texturile, animaţiile, focurile de artificii magice ne lasă mască.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

40 de adversari vor să vă apuce de urechi, pentru a vă înfăşura cu ele.

O viaţă clocotindă: 100 de oameni simulaţi într-un oraş



ĂSTA DA ADVERSAR! Golemii sunt consideraţi drept cele mai lente, dar în acelaşi timp cele mai puternice creaturi ale lumii fantastice.

Vânătorii sufletelor pierdute

O concurenţă acerbă pentru Diablo 2. Soulbringer este o călătorie fantastică în tărâmul întunericului

■ PRODUCĂTOR **Gremlin Interactive** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Mai 2000** ■ ALTELE **Un măcel sumbru de monştri, cu cameră rotibilă**

PE SCURT

Un nou potenţial rival al lui *Diablo*? Nu au apărut destule în ultima vreme?
Ba da, însă în timp ce *Revenant* şi *Darkstone* au căzut în dizgraţia fanilor, iar *Nox* nu s-a dovedit aşteptatul schimb pentru *Diablo*, *Soulbringer* are într-adevăr materia necesară pentru a detrona prinţul cavernelor.

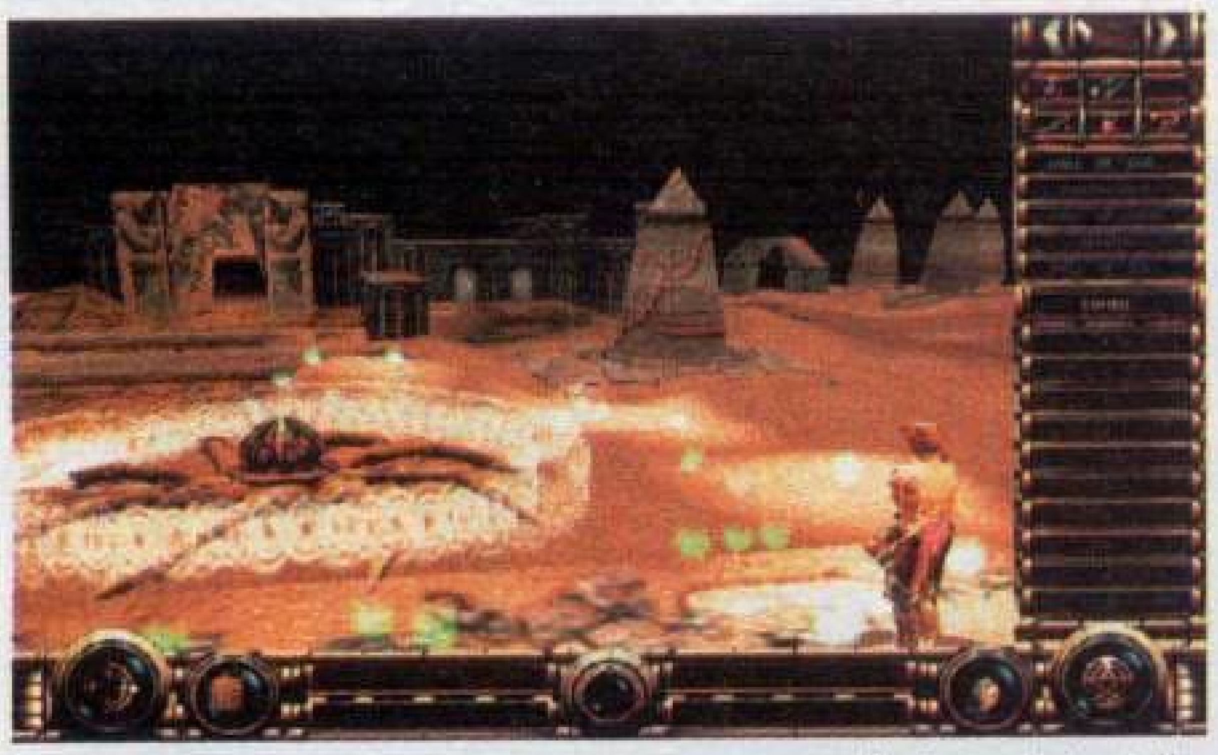
Ce are *Soulbringer* şi nu are *Diablo*-ul lui Blizzard?
Soulbringer nu numai că prezintă o povestire de bază cu adevărat epică, dar cele 60 de hărţi, numeroasele formule magice şi peste 60 de personaje oferă mult jucătorului exersat de RPG.



■ PURTĂTOR DE RASĂ ŞI SLUJITOR AL DIAVOLULUI. Călugării nu tocmai prietenoşi utilizează în luptă doar magia neagră.

Diablo 2 poate să se aştepte la o concurenţă puternică. Soulbringer ar putea detrona această referinţă a genului.

Un sat în care domneşte în permanenţă întunericul. Un grup de zeităţi malefice, care terorizează o lume întreagă. Oameni ale căror suflete au fost furate. Şi un erou care, în căutarea aparţinătorului său dispărut, se trezeşte neobservat în cea mai mare aventură a vieţii sale. Aceasta e materia care compune lumea întunecată a lui *Soulbringer*. Un RPG neobişnuit pentru amatorii epopeilor fantastice sumbre.



PUTERE ŞI MAGIE Unele formule magice declanşează efecte de lumină foarte originale. Din păcate, peisajele par încă destul de sărăcăcioase.

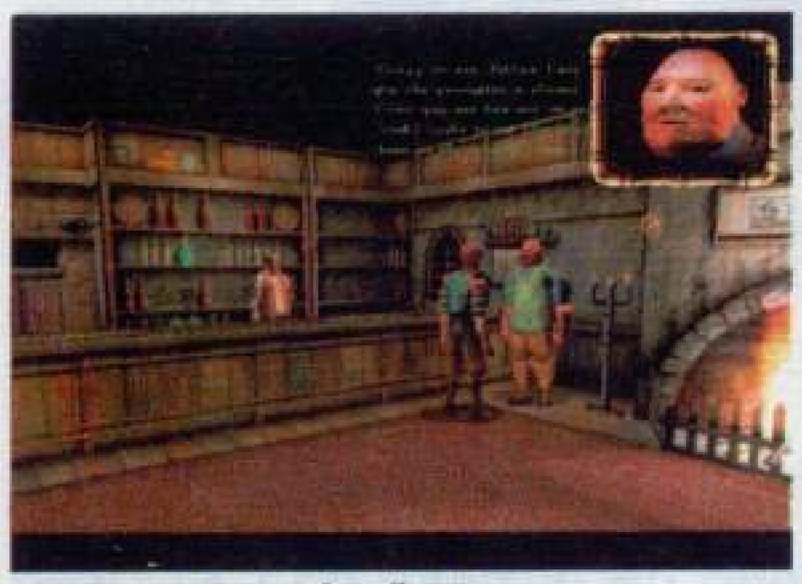
La prima vedere, *Soulbringer* e un RPG tipic, în tradiţia *Diablo*. Trebuie să treceţi prin diferite peisaje, pivniţe şi labirinturi. Măcelăriţi cele mai diferite tipuri de monştri şi încasaţi aur şi puncte de experienţă, cu care sporiţi atributele personale ale eroului dvs. Însă foarte repede veţi constata că *Soulbringer* poate fi mai complex şi chiar mai gotic decât referinţa genului de la Blizzard.

Povestea începe când eroul fără de nume păşeşte în necunoscuta ţară Madrigal, fără a bănui nimic. A venit aici de fapt doar pentru a-şi căuta unchiul dispărut cu ceva timp în urmă, însă foarte curând e introdus în întunecata poveste a lumii de dincolo. De mai multe secole, şase zeităţi, aşa-numiţii revenanţi, domnesc ţara în care le răpesc locuitorilor sufletele. A mai existat cândva un erou pornit să omoare demonii, dar acest plan a eşuat lamentabil. A sosit rândul dvs. să păşiţi pe urmele eroului şi să eliberaţi Madrigalul de atotputernicii săi călăi.

Lumea lui *Soulbringer* e uriaşă. În cursul celor cinci capitole veţi vizita peste 100 de localităţi, veţi conversa cu peste 60 de personaje unice şi vă veţi lupta cu peste 450 de potenţiali adversari. Nenumăratele misiuni secundare vă vor abate constant de la scopul principal - distrugerea celor şase fiinţe nemuritoare. Pentru a putea supravieţui într-o lume atât de complexă, pe lângă armele convenţionale (săbii, topoare, săgeţi, arcuri) vă stau la dispoziţie şi peste 60 de formule magice, care vor fi învăţate şi administrate într-o manieră interesantă. Armele magice sunt depozitate în aşa-numitul seculorum. Acest element supranatural reflectă echilibrul intern al eroului în raport cu elementele foc, apă, pământ, aer şi suflet. Fiecare formulă magică dobândită corespunde unui element. Dacă eroul dvs. utilizează o vrajă, obiectul corespunzător din seculorum devine mai mare, micşorându-le pe celălalte. Dacă



ELEMENTAR În seculorum se administrează diferitele formule magice ale eroului.



CUNOŞTINŢE DE CRÂŞMĂ Dialogurile se poartă prin ferestre cu text, ce se afişează în imagine.



LINIŞTEA DINAINTEA FURTUNII Pe deal se pregăteşte o hecatombă. În asemenea situaţii, mai bine vă retrageţi şi vă susţineţi aliaţii cu diferite formule magice.

diferitele puteri se dezechilibrează prea mult, unele vrăji nu mai pot fi executate. De aceea trebuie să vă decideţi deja de la începutul jocului ce mod de abordare veţi adopta. Vă menţineţi puterile echilibrate şi dominaţi toate formulele magice? Sau vă specializaţi mai degrabă pe una sau două capacităţi speciale?

Şi la disciplinele mai convenţionale aveţi posibilităţi interesante. Pentru prima oară într-un RPG este posibil să constituiţi combo-uri, combinaţii ale diferitelor lovituri cu mâna şi cu piciorul, care singure poate nu ar fi atât de eficiente. Utilizând însă combo-uri, nu-i lăsaţi prea mult timp adversarului pentru a se apăra, fapt foarte util mai ales în luptele cu mai mulţi oponenţi.

În ce priveşte grafica, *Soulbringer* este momentan un cuţit cu două tăişuri. Engine-ul propriu îi conferă mediului o optică 3D întunecată. Unele texturi şi figuri de joc par însă foarte grosolane şi pline de pixeli. Şi camera ajustabilă a creat probleme în unele porţiuni. În confruntările încinse ocazional se schimba perspectiva sau personajul dispărea în învălmăşeala luptei. Designerii de la Infogrames au lucrat asiduu la înlăturarea greşelilor de acest gen. În lunile următoare se va vedea dacă *Soulbringer*, întunecata epopee fantastică, se menţine în cursa pentru cucerirea publicului, în competiţia cu atotputernicul *Diablo*.

Pentru prima dată veţi putea realiza combo-uri pentru lupte. Această funcţie se găsea până la ora actuală doar la jocurile de luptă.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ŞEDINŢĂ DE CRIZĂ Care o fi oare tema acestei discuţii? Probabil este vorba de frizuri ţicnite.



DESCHIDERE DE ORIZONT Engine-ul lui Soulbringer este destul de eficient. S-a renunţat la ceaţă sau alte mijloace sintetice de limitare a vederii.



Atac fulgerător

Salutări din Moscova. Încă înainte de expoziţia de jocuri E3 studiourile Westwood ne uimesc cu C&C Red Alert 2. Sunt motive destule pentru ca redactorul-şef Florian Stangl să zboare la San Francisco pentru a vă livra primele imagini şi informaţii interne despre grafică, control şi story.

Pe scurt

Unităţile de luptă sunt standard?
Nici pe departe. Sovieticii antrenează de exemplu forţe paranormale, cu care controlează calmari uriaşi. Pe lângă asta, puteţi dota vaci nevinovate cu bombe şi le trimiteţi apoi în tabăra adversarului.

Chiar aşa arată jocul?
Nu tocmai. E puţin probabil să vedeţi atâtea efecte şi unităţi în acelaşi timp pe parcursul său. Însă exploziile, flăcările şi focurile armelor se apropie mai mult de jocul propriu-zis decât în cazul lui Tiberian Sun.



■ THUNDER IN PARADISE
În campania sovietică, ruşii atacă coasta romantică a Floridei. Baza aliaţilor este distrusă repede.

Știu ce ai făcut astă-vară: screenshot-uri împodobite pentru deschiderea apetitului, funcții anunțate cu mare vâlvă, care apoi nu au mai fost incluse în joc, cum a fost alternanța zi - noapte, o viteză de rulare a jocului dezamăgitoare în modul multiplayer, iar peste toate acestea și o politică de superprețuri (45$), *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* a lăsat cicatrici adânci în imaginea seriei RTS. Cu *Red Alert 2 (Command & Conquer 4)* totul va fi mai bine și înainte de toate mai rapid. Un tempo mai rapid, mai multe palpitații, mai multă acțiune, pe scurt *Red Allert 2* este ca o tură cu montaigne russe-ul, fără a renunța la profunzimile tactice și strategice.

În mod surprinzător, contrar lui WarCraft 3 de la Blizzard, Westwood Studios nu trec la o grafică 3D veritabilă, ci folosesc codul Tiberian Sun ca fundament tehnic. Scenariul și povestirea sunt clar concepute ca o continuare a lui *Red Alert*, înscenând un război mondial fictiv dintre SUA și Uniunea Sovietică, fără participarea Germaniei. După victoria asupra lui Stalin, Statele Unite se cred invincibile și subestimează pericolul pe care îl reprezintă generalul rus Romarov. Conducerea Americii observă însă acest lucru abia după eșecul sistemelor de avertizare. O convorbire cu conducerea Moscovei aduce răspunsul elocvent: Rusia declară război Americii. Însă rachetele nucleare armate în grabă renunță să părăsească silozurile. Între timp, trupele sovietice debarcă deja pe coasta americană și se orientează spre Washington. În urma lor rămâne prăpăd: luptele se duc în New York, Chicago, Florida, Pearl Harbour și Ohio. Planul lui Romanov este următorul: SUA nu va fi distrusă, ci cucerită, pentru a putea exploata resursele solului. Campania americanilor se desfășoară în cea mai mare parte în Europa și Africa, printre altele, în Germania, Franța, Siberia, Egipt și în cele din urmă în Moscova. Schimbul palpitant de focuri este îmbogățit cu aluzii referitoare la diferite evenimente istorice și persoane. Impresionantele scene generate de calculator leagă misiunile între ele și conferă jocului o atmosferă unică. Peisaje demne de văzut și orașe aparent reale asigură autenticitatea. În New York se găsește, bineînțeles, o Statuie a Libertății, în Paris un Turn Eiffel cu o spiră Tesla.



ORAȘ, PĂMÂNT, FLUVIU În campania aliaților trebuie să avansați până în înghețata Siberie, pentru a învinge sovieticii. Red Alert 2 se bazează pe un amestec iscusit de unități de uscat, marine și aeriene.

Centralele energetice, fabricile de arme, cazarmele, rafinăriile, infanteriștii, blindatele, turnurile de flăcări, elicopterele de luptă, bombardierele, transportoarele de trupe, inginerii, cânii de pază, spionii, lansatoarele de rachete, MIG-urile, elicopterele de transport, generatoarele de umbră, amplasatoarele de mine - toate aceste componente de bază ale lumii lui Red Alert s-au schimbat foarte puțin. Submarinele și crucișătoarele înregistrează și ele un furios comeback. Marina este completată cu delfini de luptă și caracatițe uriașe. Fără nici o glumă. Dacă tot am ajuns la capitolul unități ciudate de luptă: super-eroul rus dotează vacile cu bombe, care vor fi purtate astfel în interiorul bazelor americane. Armele secrete ale rușilor le constituie soldații dirijați prin telekinezie, controlul gândului, și așa-numita tehnologie a cortinei de fier, pe care o cunoașteți deja din *Red Alert*, blindând unități individuale, și care e mult îmbunătățită. Americanii contracarează cu cronotehnologia, potrivit căreia își pot teleporta unitățile oriunde în lungul și în latul hărții.

"Pentru regină și pentru patrie" sau "Vino omule de tinichea și dansează!" - producătorii vor să reînvie umorul tipic al lui *Red Alert*, a cărui lipsă a fost regretată atât de dureros în *Tiberian Sun*. Ca atare, participă din nou favoriții absoluți ai publicului, ca spionul și Tanya. Mercenara poate să înoate chiar și prin fluvii și lacuri și detonează vapoare și clădiri. Unele unități pot fi folosite în mod universal, în funcție

Super-eroul rus dotează vaci cu bombe, care sunt duse apoi în tabăra americană.



DESTUL DE GROSOLAN Red Alert 1 a fost o lucrare de căpătâi, acum pare însă învechit.



ZÂMBEȘTE ȘI SOARELE Tiberian Sun a utilizat pentru prima oară unități Voxel și teren 3D.



POTOPUL ROȘU C&C 4 se bazează pe grafica ușor îmbunătățită a lui Tiberian Sun.

Cum se joacă C&C: Red Alert?

Chiar dacă principiul de joc ne aminteşte puternic de precursorul direct, Red Alert, şi de C&C: Tiberian Sun, publicat cu câteva luni în urmă, există unele modificări importante. Am analizat pentru dvs. noile unităţi şi capacităţile acestora.



1 Senzor-PSI
Cu această clădire controlaţi animalele sovieticilor, cum ar fi caracatiţele uriaşe sau delfinii de luptă, care pot fi dotaţi cu detonatoare.

2 Cortina de fier
O invenţie incredibil de puternică, dar şi o centrifugă de energie. Cortina de fier face invulnerabilă unitatea selectată.

3 Curtea de construcţie
Aici vă ridicaţi clădirile. Asemenea multor altor uzine de construcţie, şi acesta poate trece în modul broască ţestoasă, pentru a putea rezista mai bine atacurilor.

4 Baricadele
Apăraţi-vă baza cu aceste blocade blindate. Astfel puteţi ţine mai bine piept atacurilor trupelor terestre. Însă pentru acestea trebuie să utilizaţi minereuri valoroase. Încă nu este clar dacă unităţile adversare vor trage sau nu asupra acestora.

5 Spira Tesla
Aceasta aruncă cu fulgere periculoase. Raza relativ mică de acţiune poate fi extinsă, dacă determinaţi mai mulţi soldaţi Tesla, apăsând repetat mouse-ul pe aceştia, să tragă în spiră. În acest fel spira se încarcă şi prăjeşte unităţile chiar şi de la distanţe mai mari.

6 Cuiburi de MG
Ca în Red Alert, puteţi posta aceste cuiburi în apropierea adversarului. Rezistă mai mult decât soldaţii normali, însă nu se pot deplasa.

7 Câini de pază
Întocmai ca în prima parte, cel mai bun prieten al omului descoperă spionii şi atacă soldaţii care se apropie.

8 Delfinii
Prin control telekinezic, prietenoasele mamifere devin transportori periculoşi de mine, care sunt utilizate împotriva unităţilor marine.

9 Butoaie de ţiţei
În loc să trageţi necontenit asupra unei clădiri pentru a o nimici, ajunge un glonţ într-unul dintre butoaiele de ţiţei din apropiere, care distrug totul din jur, cu o explozie puternică.

10 Navele purtătoare de avioane
Una din cei mai bune, dar în acelaşi timp cea mai lentă armă a aliaţilor. Acestea transportă mai multe bombardiere până la baza adversarului, care sunt apoi bombardate din aer.

11 Soldaţi Tesla (Electrobots)
Spirele Tesla mobile sunt utilizate doar de sovietici. Fulgerele acestora de energie dispun însă doar de o rază redusă de acţiune.

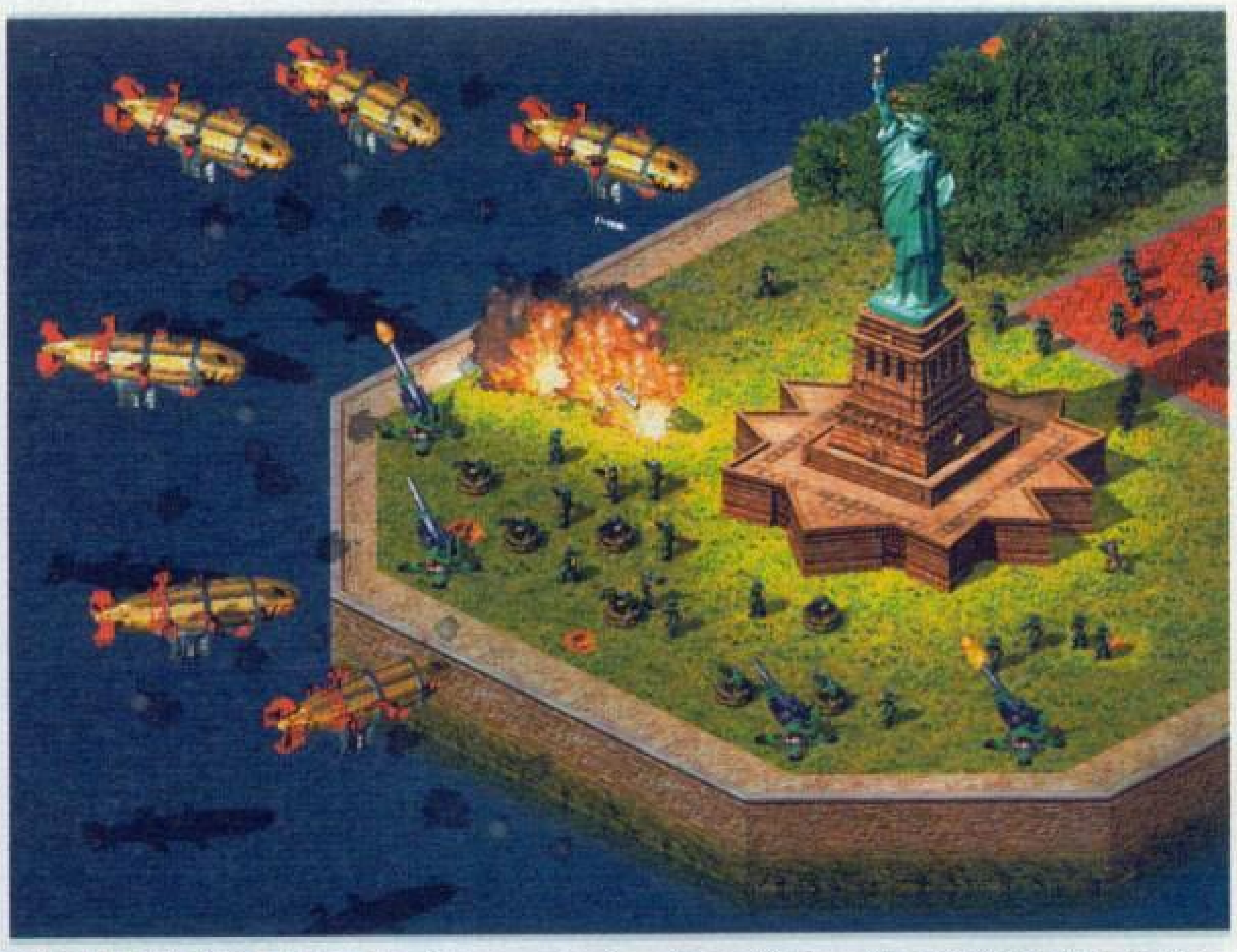
12 Zeppelinuri
Aceste bombardiere aparent demodate sunt devastatoare, dar pot fi eliminate uşor de o apărare antiaeriană eficientă, atâta timp cât deţine destulă energie electrică. Ambele părţi au vehicule aeriene.

de scopul misiunii. Spionul, de exemplu, poate sabota centrale energetice, fura credite din rafinăria de minereuri şi procura tehnologii din centrul tehnologic al adversarului. Acestea pot fi combinate cu propriile invenţii, rezultând astfel unităţi complet noi.

Şi pentru ca să corespundă comparaţia cu montaigne russe-ul amintit la început, vă puteţi bucura de unele modificări cu ajutorul cărora se întoarce un joc crezut deja pierdut. De această dată, există sisteme de armament care îi conferă unuia din adversari avantaje extreme pe uscat, pe mare sau în aer. În timp ce rachetele atomice cauzau în Red Alert 1 doar pagube relativ minore, în partea a doua se şterg fâşii întregi din peisaj, dacă cel afectat nu reuşeşte să împiedice în timp util procesul de lansare. Înaintea lansării se dau nenumărate avertismente, iar teama lasă pe fruntea adversarului broboane mari de sudoare.

Designerii jocului vor ca pe lângă acestea să întreprindă ceva şi împotriva cunoscutelor dezechilibre din partidele de joc, întâlnite prea frecvent în RTS-urile de până acum, ne spune tocmai Westwood, inventatorul Tankrush-ului. Poate cea mai importantă înnoire: pentru *Red Alert 2* controlul va fi reconfigurat în locuri hotărâtoare. Panoul de simboluri C&C va fi eliminat, pentru a spori suprafaţa de joc vizibilă. În locul acestuia pur şi simplu se acţionează cu un clic pe clădirile corespunzătoare, pentru a produce de pildă unităţi sau pentru a face descoperiri tehnologice. Cine nu vrea să utilizeze

Spionul poate sabota centrale energetice, pate fura credite din rafinăria de zăcăminte şi poate procura tehnologii din centrul de tehnologie al adversarului.



TOT CE E BUN VINE DE SUS Dacă flota aeriană rusă se află la porţile New York-ului, americanii sunt panicaţi. Misiunile sunt îmbogăţite cu simboluri ca Statuia Libertăţii.

Binele împotriva răului

Westwood adoră clişeele: sovieticii utilizează puteri paranormale, faţă de care aliaţii par nişte cópii moderne ale lui John Wayne.



Aliaţi



Sovietici



Ţintaş MG
Cea mai mică unitate de luptă cu mitralieră



Lansator de flăcări
Soldatul cu acţiune distrugătoare este ieftin de produs



Blindat uşor
Se produce repede, însă are o forţă de lovire foarte slabă.



Blindat Tesla
Trage cu fulgere puternice, însă se deplasează foarte leneş.



Purtător de avioane
Poate transporta mai multe bombardiere la adversar.



Elicopter de transport
Poate transporta câte o unitate la adversar.



Tanya
Frumoasă, sexy, periculoasă, făcând din nou ravagii în rândurile inamice.



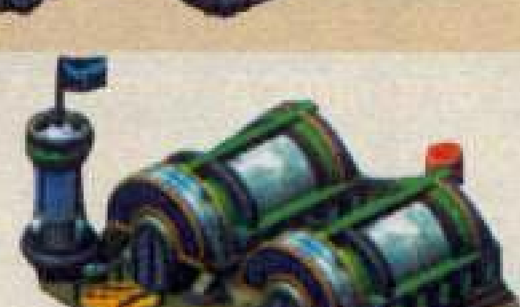
Crazy Ivan
Urmaşul lui Volkov poate înzestra vaci cu bombe.



Exploatarea mineralelor
O dată armat, acest colector se poate apăra.



Exploatarea mineralelor
Şi sovieticii au colectoare dotate cu apărare proprie.



Cronosferă
Teleportează unităţile la orice punct al hărţii.



Cortina de fier
Cu ajutorul acesteia, o unitate devine pentru scurt timp invulnerabilă.



TOUR DE FRANCE Sovieticii invadează SUA, iar aliaţii avansează prin Europa până la Moscova.

Alte noutăţi: un mod de planificare cu care se pot sincroniza şi temporiza uşor atacurile.

shortkey-uri la tastatură, poate apela şi la simbolurile clasice pentru comenzile mai complicate. O altă noutate: un mod de planificare cu ajutorul căruia se pot realiza foarte simplu atacuri sincronizate şi temporizate. Aceasta va fi interesant mai ales pentru modul multiplayer: Westwood Online va avea din nou rolul de centru de întâlnire pentru *C&C* conectaţi la reţea. Atât pentru Internet, cât şi pentru reţea producătorul meştereşte la moduri multiplayer trăsnite, pentru a recâştiga terenul pierdut faţă de *StarCraft* şi *Age of Empires 2*.

Tiberian Sun ne-a arătat că doar din nişte imagini nu se poate încă determina data de apariţie a unui joc. Nu putem conta pe *Red Alert 2* până la începutul lui 2001. Mai doriţi şi alte detalii şi imagini? În numerele următoare, PC Games vine cu şi mai multe informaţii de culise pentru fanii *C&C*.

Florian Stangl / Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritock-Schotsch



ÎNCARCĂ-MĂ! Dacă trag mai mulţi electroboţi asupra unei spire Tesla, raza de acţiune a acesteia, în mod normal redusă, creşte considerabil.

Lupta elementelor

În primul joc RTS al lui Shiny veţi arunca ofranda drept haleală zeilor

■ PRODUCĂTOR **Shiny** ■ DISTRIBUŢIE **Virgin Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ ALTELE **RTS în 3D cu elemente RPG şi de acţiune**

PE SCURT

Din nou zeii? S-o fi specializat Shiny mai nou pe teme religioase? Aşa se pare. În orice caz, designerii au comparat deja *MDK* cu o "experienţă religioasă", iar după ce creştinătatea a fost atinsă cu umor de îngerul Bob din *Messiah*, acum vin la rând zeii naturii.

De ce amintesc aceste screenshot-uri? Cititorii bine informaţi au auzit cu siguranţă de *Giants*, care sperăm că va apărea încă în acest an. Jocul prezintă similarităţi cu *Sacrifice* nu numai în ce priveşte conţinutul, ci a adoptat şi din punct de vedere optic un stil asemănător.



ATAC FRONTAL Nu e greu de ghicit cine va ieşi învingător din acest duel inegal.



PRIVIRE DE ANSAMBLU Imaginile multiple vă dau posibilitatea urmăririi evenimentelor în locuri diferite.

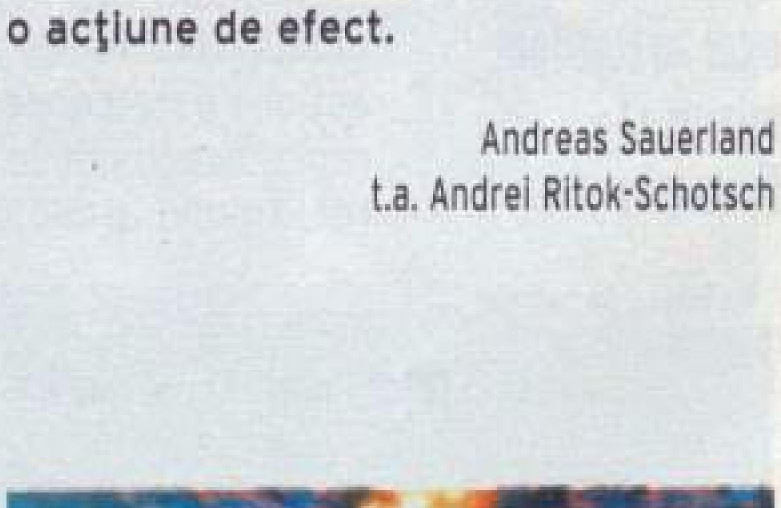
Designerii care lucrează pentru Dave Perry şi pentru firma sa, Shiny, par a deveni deja specialişti în idei de jocuri trăsnite. După MDK şi Messiah, ei lucrează momentan la terminarea lui Sacrifice, un joc RTS în care vă veţi măsura puterile într-o luptă pe viaţă şi pe moarte cu zeii naturii şi domnitori obscuri.

Deja de pe acuma e clar că la Sacrifice vom avea cu totul altceva decât un RTS tipic: veţi intra în rolul unui vrăjitor, într-o uriaşă lume fantastică, alcătuită din cinci insule plutitoare. Asupra fiecăreia dintre acestea domneşte un alt zeu, a cărui personalitate determină aspectul regatului său. Astfel, insula lui Pyro, zeul focului, este un infern de flăcări, presărat cu vulcani şi lacuri de lavă. Zeiţa vieţii, Persephone, domneşte în schimb asupra unor peisaje luminoase şi pline de culori vii. La începutul jocului vă decideţi cărei zeităţi doriţi să-i slujiţi, luptând prin urmare împotriva adepţilor celorlalte religii. Ca un magician puternic, acţionaţi mai degrabă din umbră şi vă comandaţi oştirile (asemănător cu Populous 3) de la o distanţă sigură. Aveţi însă oricând posibilitatea de a prelua controlul unuia dintre supuşii dvs. şi urmări evenimentele din perspectiva proprie. O interfaţă logică şi uşor de manipulat vă ajută să vă concentraţi în totalitate asupra evenimentelor de pe ecran. Deosebit de interesant: meniul de control are capacitatea de învăţa şi reţine unele acţiuni ale jucătorului, pentru a le oferi automat mai târziu, selectate ca opţiuni de acţiune. În mod evident, Shiny investeşte foarte mult pentru a face Sacrifice atractiv atât pentru strategi, cât şi pentru fanii acţiunii. Episoadele îndelungate de construcţie şi exploatarea resurselor sunt reduse la minim, în locul lor găsindu-se în orice moment o acţiune de efect.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ALPINIŞTI Unul din monştri urcă cu paşi uriaşi pe colină. Mai ales în perspectiva proprie se evidenţiază cât de importantă este utilizarea iscusită a diferenţelor de nivel. Adversarii s-ar putea ascunde oriunde.



MINGI DE FOC Ca magician, dispuneţi de o serie de formule magice distrugătoare.

Lumea întreagă a fotbalului

De la etajul şefilor până la gazon. În Anstoss Action schimbaţi costumul cu tricoul de fotbalist

■ PRODUCĂTOR **Ascaron** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ ALTELE **Poate fi combinat cu partea de management a lui Anstoss 3**

PE SCURT

Ce echipe şi campionate va oferi Anstoss Action?
Veţi putea participa la campionate internaţionale, însă din păcate, lipsind foarte multe licenţe, majoritatea echipelor şi a competiţiilor vor purta nume fictive.

Care aspect va fi mai important, managementul sau jocul pe gazon?
Anstoss Action accentuează deja componenta sportivă. În combinaţie cu *Anstoss 3*, ambele aspecte au

Simulator economic şi de fotbal în acelaşi timp. *Anstoss Action* leagă pentru prima dată job-ul stresant al unui manager de fotbal cu o reprezentare realistă a evenimentelor de pe terenul de joc.

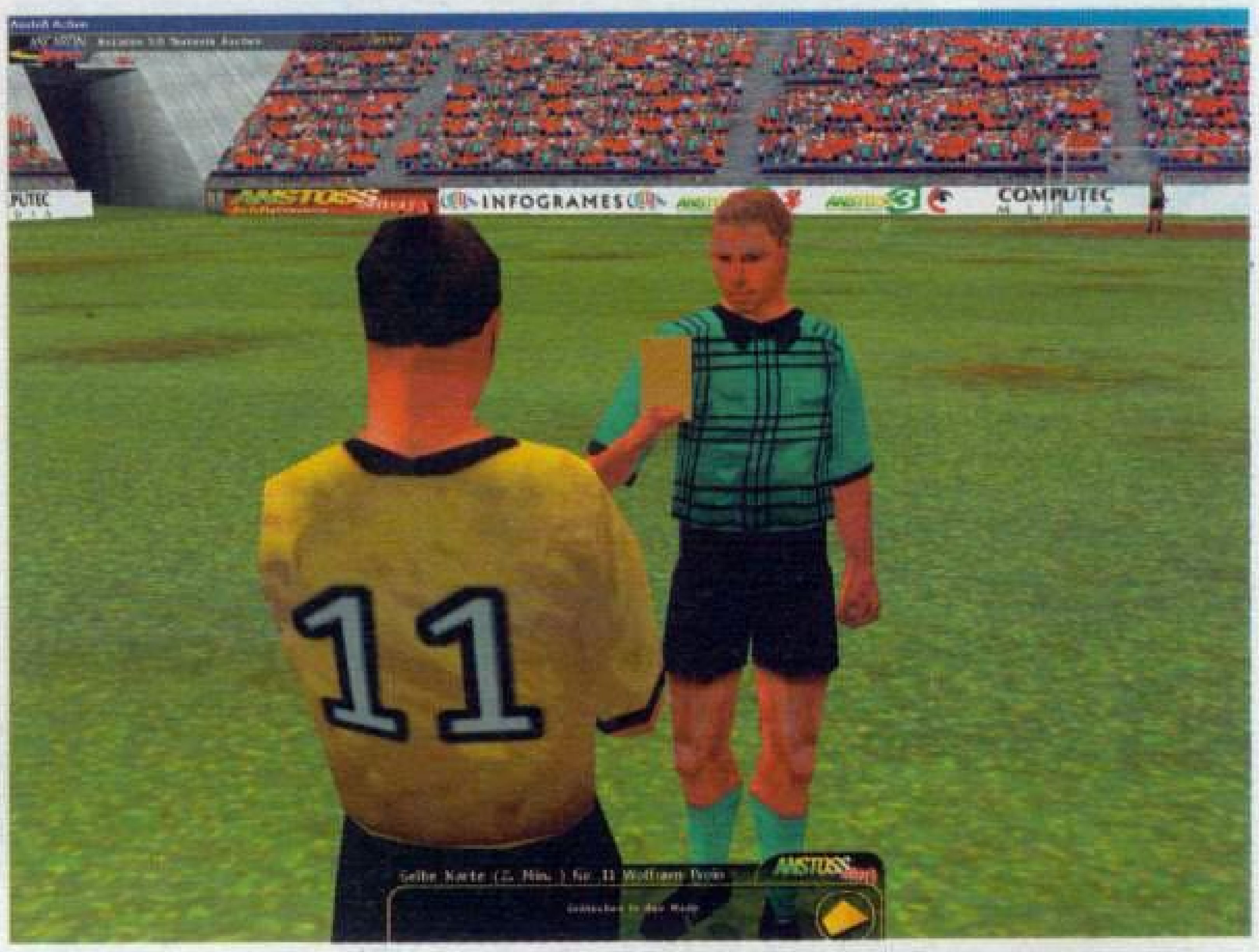
Până la ora actuală, nu a fost greu să aruncăm o privire de ansamblu asupra lumii jocurilor de fotbal: adepţii sportului având înclinaţii spre simulatoarele economice se bucură de programe de management ca *Anstoss 3* sau *Kicker Fooball Manager*. Cine vrea să dirijeze personal starurile fotbalistice pe teren apelează la jocuri pure de sport, cum e *FIFA 2000*. Cu *Anstoss Action* prietenii sportului vor fi confruntaţi cu un produs ce îndrăzneşte să unească cele două extreme. Producătorii de la Ascaron utilizează tehnica 3D cunoscută din secvenţele intermediare, procesate în timp real, ale lui *Anstoss 3*. Însă de această dată vă veţi implica şi dvs. în evenimentele de pe gazon. Scopul programatorilor este ambiţios: în ce priveşte realismul şi gameplay-ul, se orientează după premiantul clasei, *FIFA 2000*, încercând chiar întrecerea performanţelor acestui produs de la EA. Mulţumită unui AI sofisticat şi a unui control intuitiv, la *Anstoss Action* va fi de exemplu mult mai greu să păcăliţi programul cu manevre standard bine perfecţionate şi memorate. Kick and rush-ul nerealist care se regăsea de atâtea ori în jocurile sportive de până acum ţine să aparţină trecutului.

Ce este mai bun din două lumi: Anstoss Action se adresează în mod egal artiştilor mingii şi finanţelor.

De fapt, veţi putea alege între două moduri diferite de joc: modul de acţiune este conceput pentru un joc rapid, ocazional, în timp ce fanaticii realismului îşi fac de cap în modul de simulator.

Cacteristica interesantă a lui *Anstoss Action* este în primul rând compatibilitatea 100% cu *Anstoss 3*. Posesorii ambelor programe pot prelua job-ul managerului şi în acelaşi timp să gonească pe gazon, la jocurile de la sfârşitul săptămânii. Comportamentul jucătorilor controlaţi de calculator va fi influenţat semnificativ de valorile capacităţilor acestora din partea de management. Un jucător agresiv, de exemplu, va abuza mai degrabă de metode incorecte faţă de un sportiv mai liniştit, care îşi abordează adversarul cu dribling. Pentru varietatea de pe teren vor fi introduse diferite manevre speciale, pe care producătorii le-au copiat de la cunoscute personalităţi fotbalistice. Astfel de aşi din lada cu trucuri vor trebui folosiţi însă cu economie, deoarece programul monitorizează condiţia şi prospeţimea fiecărui jucător. Cine abuzează prea mult de aceste manevre nu are şanse să reziste 90 de minute.

Sascha Gliss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



GHINION Jucătorii care se implică prea tare vor avea de-a face cu arbitrul. Cine doreşte să faulteze neperturbat trebuie să decupleze arbitrul din opţiuni.



PLANIFICAREA ESTE TOTUL Pe acest ecran modificaţi tactica şi jucătorii echipei dvs. în timpul jocului.



TRAIECTORIE ELIPTICĂ Loviturile libere pot fi răsucite în funcţie de capacităţile jucătorului sau pot fi lobate peste capetele apărătorilor din echipa adversă.

Renăscut din izvorul vieţii

Abia după 12 ani de la lansarea părţii întâi, spectacolul RPG Pool of Radiance se apropie de presă

■ PRODUCĂTOR **SSI** ■ DISTRIBUŢIE **Mattel Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Noiembrie 2000** ■ ALTELE **Un RPG complex în stil Baldur's Gate**

PE SCURT

Cum s-ar putea traduce numele jocului?
Căutând prin dicţionare, am găsit variante ca Piscina iluminată sau Izvorul magic.

Firma SSI nu produce de fapt jocuri de strategie?
Corect, dar nu exclusiv. În contul producătorilor se înscriu jocuri mult discutate, ca seria *Panzer General*.

Faptul că producătorul cu statut de cult SSI reapare în circul RPG tocmai cu *Pool of Radiance 2* nu poate fi o pură întâmplare. Originalul a asigurat cândva succesul mondial al firmei. Trăim acum epoca renaşterii acestor vremuri bune.

De la evenimentele din povestea originală au trecut decenii. Părea deja că pacea s-a instalat pentru eternitate în această regiune. Dar de-acum încolo totul va fi altfel: răul a încins iarăşi, în mod bizar, izvorul magic de sub orăşelul portuar New Phlan, iar de atunci oricine se apropie de acest loc umed se transformă de îndată într-un zombie. În postură de cercetaş, veţi avea misiunea de a ajunge la originea acestei epidemii, pentru a pulveriza puţin cu substanţe dezinfectante.

Echipa de eroi poate fi extinsă de la început până la şase parteneri. Dacă alegeţi mai puţin, grupului i se alătură pe parcursul jocului camarazi controlaţi de computer. Şi pe aceştia îi veţi putea controla, însă nu veţi putea avea influenţă asupra valorilor de caracter iniţiale ale lor.

Lumea jocului este împărţită în 14 areale întinse, care se extind şi pe verticală, prin turnuri cu mai multe nivele, respectiv cu peşteri. Agreabil pentru bătăuşi: anumite labirinte sunt reclădite de fiecare dată altfel. Asemănător cu *Diablo 2*, acestea pot fi folosite ca săli de antrenament. Însă contrar produsului planificat sau faţă de *Ultima 9*, *Pool of Radiance 2* va fi un RPG în format extra large, cu mai bine de 100 de ore durată de joc, setări de caracter până la 16 nivele şi cele mai noi reguli ale modelului de hârtie AD&D, tot ceea ce un profesionist adevărat poate numai să spere.

Impresionată este totuşi manipularea simplă al programului: printr-un clic de mouse se iniţiază meniul de acţiune pentru fiecare personaj de pe ecran, iar câteva secunde mai târziu dispare din nou. Mai simplu nu se poate. Şi secţionarea în două a acţiunii jocului uşurează viaţa începătorilor: plimbările întreprinse în faună decurg în timp real, în luptă însă se activează un mod de runde cu o limită generoasă de timp. Astfel rămâne suficient timp pentru evaluarea celei mai bune soluţii.

O impresie bună ne-a lăsat partea tehnică: culise 2D desenate cu multă preocupare au fost îmbinate excelent cu figuri 3D animate artistic.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



SUPĂ DE ZMEI Mişcările tuturor figurilor au fost procesate în multe faze intermediare. Zmeii, oamenii, în fine, totul se mişcă foarte graţios.

Trăiască tradiţia: Pool of Radiance 2 funcţionează după o schemă reuşită, care a făcut SSI cunoscut în lume.



ÎN LUCIUL LUMINOS Formulele magice de dincolo de nivelul 10 au un efect devastator şi impresionant optic asupra adversarilor.



RELAŢII CLARE Controlul funcţionează confortabil prin mouse, care apare pe ecran doar dacă se vrea acest lucru. De altfel, grafica domină singură ecranul.

Acţiune în timp real TBS

În sfârşit, o alternativă la monotonia real time. Battle Isle poate scoate un întreg gen din letargie

■ PRODUCĂTOR **Blue Byte** ■ DISTRIBUŢIE **Blue Byte** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ ALTELE **Mixaj din TBS şi RTS**

PE SCURT

E vorba de Battle Isle 5?
Da şi nu. Precursorul se numea *Incubation - Battle Isle 4*, dar nu s-a impus ca o continuare oficială a sagăi Battle Isle. De aceea *The Andosia Conflict* ar trebui să poarte cifra 4, dar Blue Byte renunţă la un număr de versiune inclus în titlul jocului.

Vom întâlni cunoştinţe vechi?
Exact, protagoniştii din Incubation, mr. Rachel Rutherford şi sg. Alexander Bratt. În povestirea-cadru mai apar blindate-rinocer, titani şi zeniţi pe câmpul de luptă.



ECONOMIE PLANIFICATĂ Ca fundament al tuturor acţiunilor, baza trebuie bine planificată.



FLASH Aprovizionarea cu apă şi curent sunt ţinte primordiale.

Cu câţiva ani în urmă, Battle Isle era încă simbolul TBS-ului pretenţios. Între timp, saga science fiction care şi-a sărbătorit ultimul punct culminant cu Incubation, a intrat puţin în umbră. Real time-ul este deja de mult unitatea de măsură în acest gen. The Andosia Conflict va combina avantajele ambelor principii de joc.

Au trecut exact opt ani de când Blue Byte şi-a pus temeliile renumelui său cu *Battle Isle*. Conceptul extrem de palpitant pentru acele timpuri a unit într-un mod complet nou TBS-ul cu confortabila întrebuinţare a mouse-ului şi cu o grafică demnă de a fi amintită. Multă vreme jocurile futuriste *Battle Isle* au avut mare succes, chiar şi înruditul *History Line* se regăsea în topuri. Însă cu apariţia RTS-ului au trecut şi anii de glorie: *Warcraft*-urile şi *Command & Conquer*-ele au detronat TBS-ul. În Incubation s-a încercat un mariaj de grafică 3D cu *Battle Isle*, ceea ce s-a şi reuşit, dar a stârnit un interes redus din partea cumpărătorilor. La *Battle Isle: The Andosia Conflict* totul se vrea altfel. Îndrăgita construcţie de bază va fi reintrodusă, ca şi un sistem meteorologic ce influenţează evenimentele din joc, iar înainte de toate se va uşura principiul strict al TBS-ului.

Pe de o parte, dispuneţi de acţiune necesară pentru gameplay. Pe de alta, aveţi destul timp pentru a plănui strategii bune.

O rundă tipică durează până la zece minute şi cuprinde două faze. În prima, primiţi instrucţiuni de construcţie. Pot fi ridicate clădirile bazei sau se pot comanda resurse din fabrici. În funcţie de amploarea lucrărilor, obiectele vă stau la dispoziţie deja în runda a doua sau după mai multe ore. Această fază, în care toate partidele de luptă acţionează concomitent, se încheie după o perioadă prestabilită.

A doua fază ne aminteşte de RTS-urile cunoscute. Unităţile pot fi acum mişcate şi ordonate spre o ţintă fixă sau mobilă. Controlul corespunde standardului actual al jocurilor: unitatea se marchează întâi cu mouse-ul, apoi i se atribuie o destinaţie sau o ţintă. Rădăcinile TBS sunt încă identificabile: cercurile din jurul unităţilor de sol, aer sau apă vă



■ PUTERE FEMININĂ Mr. Rachel Rutherford le va arăta şi de această dată Scay'Ger-ilor de ce este în stare cu armele sale.



FRENETIC Engine-ul reuşeşte să realizeze până la 1.600x1.200 de puncte. La o asemenea rezoluţie se pot vedea chiar şi frunzele.



ÎNDRĂGOSTIŢI DE DETALII Nu numai obiectele de la sol au umbre perfecte, ci şi munţii şi chiar păturile de nori.



RADIAZĂ DE FRUMUSEŢE Dacă până acum Scay'Ger-ele v-au impresionat prin numărul lor, acum dispuneţi de sisteme eficiente.



indică ce distanţă mai pot parcurge, cât de mult şi cât de departe mai pot trage şi cât de departe pot vedea. Această fază se încheie după trecerea unei perioade prestabilite de timp.

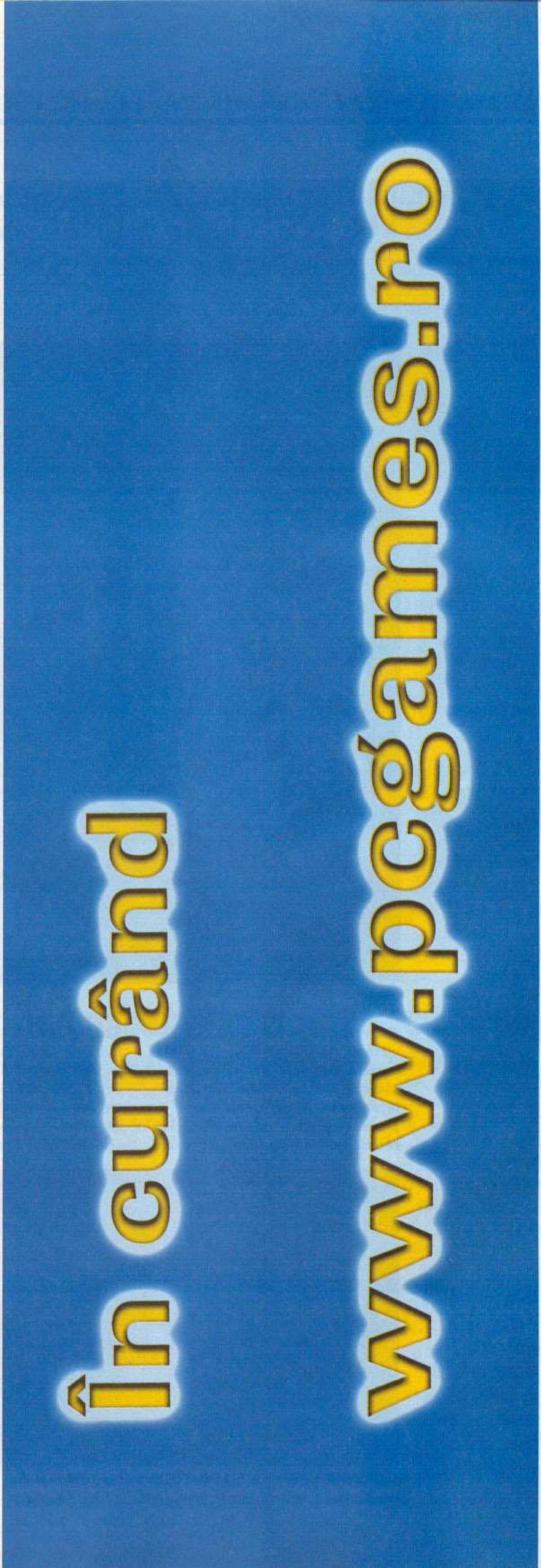
Avantajele acestui principiu de joc sunt evidente. Pe de o parte, aveţi acţiunea atât de importantă pentru satisfacţia la joc. Pe de altă parte, aveţi destul timp la dispoziţie pentru a elabora tactici geniale. Principiul de runde aplicat în *Battle Isle: The Andosia Conflict* fac din exploatarea materiilor prime o sarcină a unui joc de logică. Deoarece rundele fiecărei misiuni cuprind o perioadă diferită de timp (de la câteva minute până la o zi întreagă), cantitatea de energie obţinută şi prin urmare consumul permis sunt extrem de variate. Asemenea lui Incubation, Blue Byte aplică şi la *Battle Isle: The Andosia Conflict* o grafică 3D. Engine-ul pus la dispoziţie de studioul cehoslovac Cauldron realizează efecte meteorologice şi umbre de cea mai înaltă calitate, procesate în timp real. Tehnica 3D este utilizată pentru a pune perfect în scenă scenele de acţiune, prin perspective diferite ale camerei (perspectivă totală, din aer, din sens opus etc.), care pot fi selectate după plac. Programul generează scene asemănătoare unui film.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Principiul rundelor face din procurarea materiilor prime o sarcină din jocurile logice.



VEGETAŢIE Flora oferă faunei posibilitatea furişării neobservate.



Pregătit pentru vânătoarea de fantome

După ani de absenţă, superdetectivul Carnby reîncepe vânătoarea de fantome

■ PRODUCĂTOR **Darkworks** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. IV/2000** ■ ALTELE **A patra parte a seriei va concura cu Nocturne & Co**

PE SCURT

De ce a durat atât de mult până ce producătorii au început să lucreze la partea a patra?
După trei aventuri epuizante, Edward Carnby şi-a permis un concediu mai lung, de trei ani, între 1992 şi 1994. În acest timp, producătorii au elaborat o tehnică nouă.

Principiul de joc se va orienta după jocuri de groază ca *Nocturne*?
Nu veţi trage numai în nemorţi, ci veţi rezolva din nou foarte multe mistere.

Cine a fost de fapt naşul lumii *Alone in the Dark*?
Autorul american de horror H.P. Lovecraft (1890-1937) a publicat în timpul vieţii mai ales eseuri, poezii şi piese de teatru. Însă cunoscut a devenit abia prin bizarele sale poveşti de groază.



■ GARANTĂM PĂRUL MĂCIUCĂ Detectivul nu este aşteptat de lumini de neon şi nici de stroboscoape, ci de odăi întunecate şi de creaturi imprevizibile.

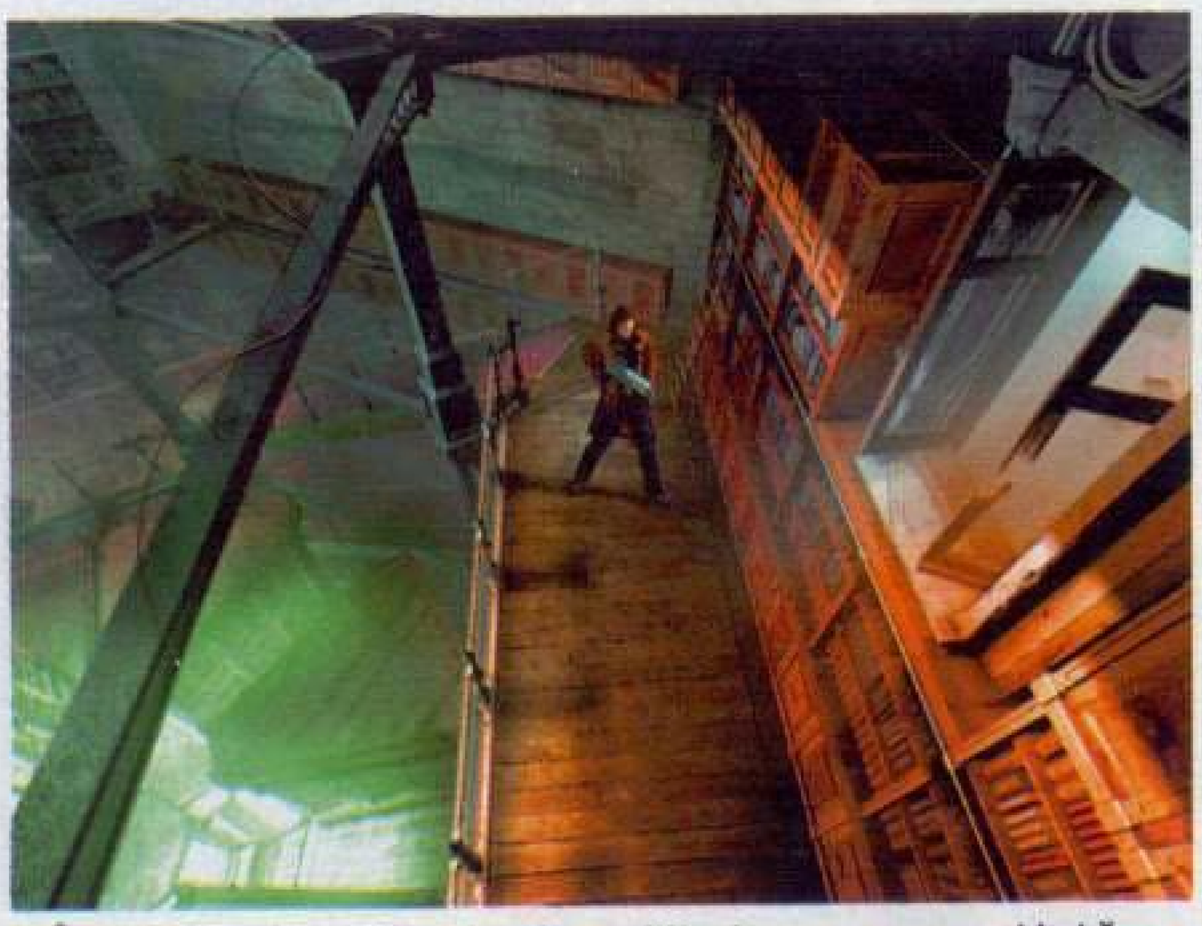
Producătorii seriei *Alone in the Dark* fabrică de ani de zile pânze virtuale de păianjeni pentru partea a patra, dar până azi au păstrat tăcerea asupra acestei activităţi întunecate. Acum vă putem prezenta primele informaţii solide referitoare la aventura de groază.

Charles Fiske, cel mai bun prieten al lui Edward Carby, a fost găsit mort, iar faptul nu-i dă pace superdetectivului până nu prinde ucigaşul. Pentru investigaţiile sale trebuie să se deplaseze pe misterioasă insulă a umbrei, de pe coasta statului federal american Maine. Omul său de legătură de acolo, Fred Johnson află că Fiske se afla acolo în căutarea a trei table străvechi, care ar dispune de puteri magice. Pentru ca acestea să nu ajungă în mâinile cui nu trebuie, Carnby trebuie să se grăbească şi să elucideze secretul insulei. Ca în părţile premergătoare

Dacă producătorii reuşesc să realizeze o atmosferă la fel de intensă ca în primele trei părţi, pielea de găină este garantată.



LA ÎNTUNERIC SE PUN MULTE LA CALE Iluminarea sărăcăcioasă întreţine o anume atmosferă. Fără lanternă, Cornby ar fi pierdut.



NEÎNFRICAT Ca în action-adventure-ul Nocturne, camera schimbă ocazional perspectiva, ceea ce generează efecte cinematografice.



REVIZIE GENERALĂ Actuala tehnică 3D nu mai are din fericire nimic de-a face cu precursorii.



CÂRTIŢĂ Nu numai la suprafaţă, ci şi în coridoarele unei mine părăsite sunt mistere de elucidat. Dar acestea nu sunt niciodată exagerat de complexe.

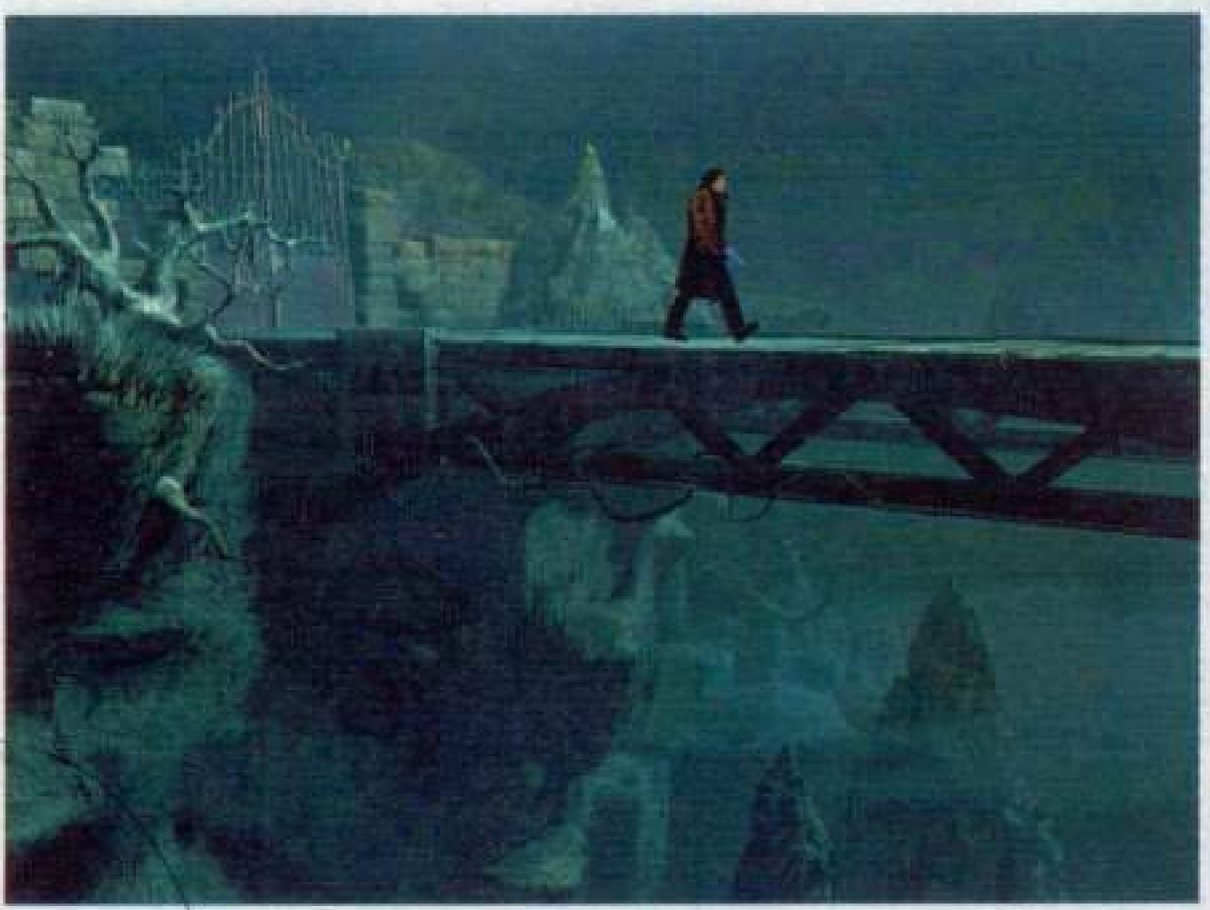
ale seriei, casa întunecată se numără printre cele mai îndrăgite scene, ascunzând nenumărate surprize neplăcute pentru Carnby. Detectivul fenomenelor paranormale este controlat din perspectiva persoanei a treia, iar camera, asemenea lui Nocturne, nu poate fi orientată de dvs., ci urmăreşte cu exactitate scenariul producătorilor. Scenele sunt realizate splendid, neoferind obiecte 3D adevărate ca în *The Devil Inside*. Faptul nu afectează cu nimic complexitatea graficii: fulgere de furtună, făclii cu flăcări în vânt şi ochi sclipitori ai diferitelor creaturi misterioase sunt doar câteva din punctele forte vizuale ale jocului. Şi din punct de vedere muzical studioul francez de producători se aliniază concurenţei: o coloană sonoră înspăimântătoare, precum şi nenumărate zgomote de ambianţă pregătesc pentru fanii jocurilor ca *Resident Evil* un gameplay palpitant.

Principiul rectiliniu de joc va impresiona mai ales nostalgicii şi fanii seriei.

Pe lângă adversarii umani, Carnby este aşteptat şi de o mulţime de creaturi înspăimântătoare, bazate tot pe lumea ideilor autorului american de horror H.P. Lovecraft. Din fericire, detectivul va dispune de arme extrem de eficiente, pe care în plus le poate îmbunătăţi pe parcursul jocului. Jucătorul poate utiliza chiar şi făclii împotriva adunăturii fotosensibile. Apropo de sensibilitate la lumină: *Alone in the Dark 4* este un joc la fel de întunecat ca *Nocturne* sau *Dark Project 2*. De aceea, de cel mai mare ajutor vă va fi lanterna lui Carnby, care este singura lui sursă de lumină, în afară de făclii. Numai cu această ustensilă poate cerceta colţurile întunecate, pentru a descoperi monştrii scârboşi sau pentru a rezolva mistere. Deoarece atât povestirea-cadru, cât şi atmosfera de bază se orientează puternic după precursori, vă puteţi aştepta la acelaşi tip de sarcini: acţionarea unor manete, colectarea informaţiilor sau găsirea unor coridoare secrete vă vor ţine suficient de preocupaţi la acest joc.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

PE CD-ROM
Videoreportajul nostru vă pregăteşte pentru acest joc.



LA FIECARE PAS Carnby trebuie să se aştepte în orice clipă la atacul unui adversar. Nici măcar la această altitudine nu este în siguranţă.

Un bărbat pentru toate cazurile

L-am examinat puţin pe Edward Carnby, care a împlinit între timp deja 32 ani, şi l-am întrebat despre următoarea sa aventură.

La începutul anilor '90 eraţi foarte ocupat. Ce faceţi acum?
Tocmai mă pregătesc pentru un caz extrem de complicat, pe care intenţionez să îl soluţionez în iarna ce urmează.

Ce aţi făcut în cei şase ani care au trecut?



BUCĂTĂRIA DIAVOLULUI În partea a doua Carnby ajunge într-o casă bântuită.

După ce am salvat-o pe Emily Hartwood din Slaughter Gulch (*Alone in the Dark 3*), mi-am permis să-mi iau un concediu prelungit. Trei aventuri obositoare în numai trei ani pot afecta foarte mult un bărbat.

Arătaţi mai bine ca oricând. Cum e posibil?
Mă număram deja pe atunci printre cei mai avansaţi eroi de calculator. Între timp, trebuie deja să concurez cu colegii mei atractivi din Nocturne şi Gabriel Knight 3.

Veţi avea şi de această la fel de des nevoie de armă ca în celelalte aventuri?
Încă nu ştiu exact, dar se pare că şi de această dată mă vor aştepta o serie de shootere sălbatice.

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteţi aştepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflaţi ce criterii intră în discuţie.

În zilele noastre se plătesc în medie 40$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată şi mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casetele cu opinii puteţi regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacţie la joc decide întreaga redacţie, în conferinţe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinaţiile personale nu influenţează testul PC-Games.

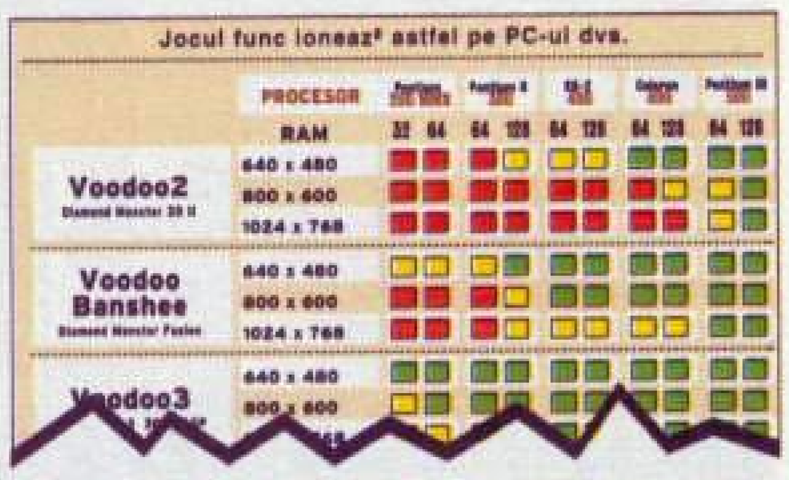
Persistenţa motivaţiei, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influenţează testul:

- preţul de vânzare
- cerinţele de hardware

Însă jocurile care nu funcţionează nici la cea mai bună configuraţie posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.



Tehnicianul PC-Games, Marcus Esposito, vă arată cum puteţi stoarce mai multă viteză din jocul discutat.



Pe o grilă în culori puteţi recunoaşte la prima vedere ce performanţe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Pl³ci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘

Jocurilor deosebit de bune şi/sau inovative, de care sunteţi fascinaţi, indiferent de preferinţele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

În comparaţie
Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:
Clase calitative:
- Albastru – Clasa de referinţă
- Verde – Clasa superioară
- Galben – Clasa mijlocie superioară
- Portocaliu – Clasa mijlocie
- Ro"u – Clasa inferioară

Carnetul de note
Grafica, sunetul, controlul modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu şase trepte; descrierile scurte asigură transparenţa testului PC-Games.

Configuraţia minimă
Această configuraţie este dată de producător simbolizând minimul absolut.

Configuraţie recomandată
Pentru o satisfacţie adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configuraţie de Hardware.

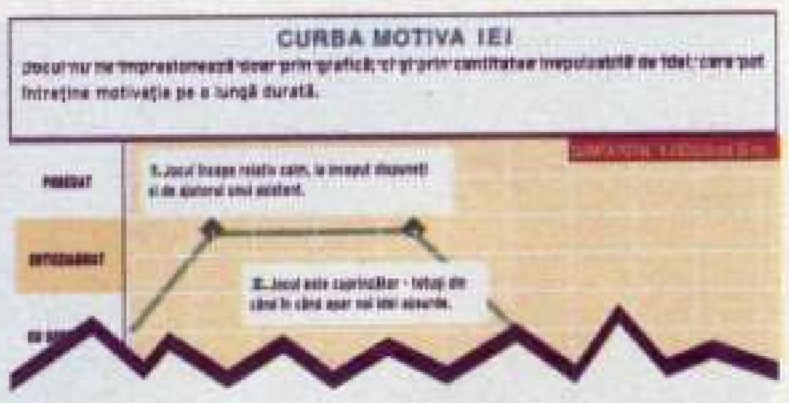


SATISFACŢIA
Cel mai important: notarea "satisfacţie" ne dă informaţii despre calitatea jocului. Aveţi în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

Standarde grafice
Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet
Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer
Rubrica pentru fanii partidelor pe reţea şi pe Internet. Aici găsiţi informaţii despre:
- Numărul maxim de jucători pe un PC, în reţea şi pe Internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj



Cum evoluează satisfacţia în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă piere cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivaţie puteţi urmări "cât de uşor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi şi când buna dispoziţie poate fi periclitată.

Emerich Jenei: "Tricolorii sunt o forţă"



"Orice surpriză este posibilă la actualul Campionat European".

Sondaje neoficiale efectuate prin sălile de jocuri înscriu simulatoarele de fotbal printre cele mai jucate jocuri în reţea, alături de shootere sau strategii. Ne referim în mod special la faimoasele FIFA 99 şi FIFA 2000. Având în vedere şi faptul că în această perioadă are loc Campionatul European de Fotbal, la care sperăm într-o participare cât mai onorabilă şi plasarea pe un loc fruntaş, am abordat persoana cea mai în măsură să ne dea detalii despre tricolori. Emerich Jenei, antrenorul echipei naţionale de fotbal a României, a acordat PC Games România un interviu exclusiv, cu câteva zile înainte de startul lui Euro 2000. Tehnicianul naţionalei s-a arătat optimist privind evoluţia României.

Domnule Jenei, cu ce gânduri pleacă tricolorii la Euro 2000?

- Având în vedere că în România fotbalul, prin echipa naţională, a ajuns una din puţinele satisfacţii, vom pleca cu cele mai bune gânduri şi intenţii. Obiectivul echipei este clasarea pe unul din primele două locuri în grupă şi calificarea în sferturile de finală, performanţă ce sunt sigur că va bucura opinia fotbalistică din România. Să dea Dumnezeu să ieşim din grupă şi apoi vom vedea ce va mai fi. Eu sunt un optimist din fire, dar nu-mi prea place să mă hazardez în pronosticuri care se referă la echipa pe care o antrenez. Important este să avem o prestaţie onorabilă, să demonstrăm Europei că naţionala României a fost şi este în continuare o forţă.

Consideraţi că actuala generaţie, care menţine fotbalul românesc în elita europeană şi mondială de zece ani, mai poate realiza o performanţă?

- Fără îndoială, pentru generaţia lui Hagi, Gică Popescu, Munteanu, Belodedici, Petrescu, Lupescu et comp. acest turneu final va constitui ultima şansă pentru o nouă performanţă. După cum se poate observa, pe lângă aceşti jucători de mult consacraţi, în lot există câţiva jucători tineri şi de perspectivă, semn că restructurarea echipei a început deja. Să nu uităm că principalul meu obiectiv este construirea unei echipe competitive care să realizeze calificarea la turneul final al Campionatului Mondial din Japonia şi Coreea de Sud, din anul 2002. Revenind la întrebare, eu cred că formaţia noastră actuală are şanse certe pentru o performanţă, după cum chiar jucătorii, în frunte cu cei mai renumiţi dintre ei, au declarat-o. Este un vis frumos, dar nu imposibil de realizat.

Care este echipa din grupa noastră de care vă temeţi cel mai mult?

- Nu este o singură echipă, ci toate trei, Germania, Anglia şi Portugalia, în ordinea meciurilor pe care le vom susţine. Eu mă tem în egală măsură de toţi aceşti adversari. Germania este echipa europeană cu cel mai bun palmares. Este o formaţie de luptători, care este în stare să realizeze mari performanţe chiar şi atunci când nu se găseşte în cea mai bună formă, cum s-a întâmplat şi la ediţia precedentă, când a cucerit titlul continental. Anglia reprezintă ţara care a inventat fotbalul şi este întotdeauna o echipă de temut. În fine, Portugalia este o formaţie cu multe vedete, formată din jucători tehnici şi abili, care pot pune probleme oricărei echipe.

Care sunt favoritele pentru calificarea în semifinale?

- Eu cred că echipele cu cele mai mari şanse sunt Olanda, Germania, Franţa, Spania. La ora actuală le consider a fi cele mai mari forţe ale fotbalului european. Asta nu ne scuteşte de o eventuală surpriză, ultimele ediţii ale Campionatului European demonstrând că mai ales într-o astfel de competiţie asistăm la o echilibrare continuă a valorilor în fotbalul european.

Cine va fi noua campioană europeană?

- În opinia mea, Olanda. Are în componenţă jucători de o valoare incontestabilă şi un antrenor ambiţios, Frank Rijkaard. Să nu uităm că evoluează practic pe propriul teren, având în acest sens un mare avantaj.

a consemnat Cătălin Sărmăşan

Curriculum vitae al unui antrenor de nota zece

Selecţionerul României s-a născut pe 22 martie 1937, la Arad. A început să joace fotbal la nouă ani, fiind legitimat la echipa IT Arad. În 1956 s-a transferat la CCA (actuala Steaua Bucureşti), unde a jucat până în 1969.
Cu Steaua a câştigat de trei ori campionatul, ediţiile '59/'60, '60/'61 şi '67/'68 şi de patru ori Cupa României, ediţiile '61/'62, '65/'66, '66/'67 şi '68/'69. Între 1969 şi 1971 a evoluat în Turcia, la echipa Kayserispor. A îmbrăcat de 12 ori tricoul primei reprezentative.

Jenei a debutat ca antrenor în anul 1971, la Centrul de Copii şi Juniori al Clubului Steaua. În vara lui 1975, devenea antrenor principal al echipei de seniori a Clubului Steaua, cu care a câştigat campionatul şi cupa, în sezonul 1975/1976 şi titlul de campioană în 1977/1978. A mai antrenat FC Bihor (1978-1981) şi CS Târgovişte (1981-1982). În 1983 a revenit la Steaua Bucureşti, cu care a câştigat Cupa Campionilor Europeni pe 7 mai 1986, la Sevilla. În acea perioadă a mai câştigat cu Steaua două titluri naţionale, în sezoanele '84/'85 şi '85/'86, şi o Cupă a României, ediţia '84/'85.

În 1986 preia conducerea tehnică a echipei naţionale, cu care se califică la Cupa Mondială din Italia, în anul 1990, tricolorii reuşind pentru prima oară în istoria fotbalului românesc să depăşească faza grupelor.

După Cupa Mondială din Italia, revine la Steaua, pe care o va mai antrena în trei perioade, 1990-1991, 1993-1994 (câştigă un nou titlu naţional) şi din octombrie 1998 până în prezent. În perioada 1991-1992, Jenei a pregătit echipa naţională a Ungariei. În sezonul 1996/1997, a antrenat echipa Universitatea Craiova, din etapa a opta şi până la sfârşitul turului de campionat

În perioada ianuarie - noiembrie 1997, Jenei a fost secretar de stat în Ministerul Tineretului şi Sportului. De la începutul anului 1998 şi până la sfârşitul lunii octombrie 1998, a îndeplinit funcţia de director tehnic al Federaţiei Române de Fotbal. Pe 12 noiembrie 1999, Comitetul Executiv al FRF a decis, cu unanimitate de voturi, ca Jenei să-l înlocuiască pe Victor Piţurcă la conducerea tehnică a echipei naţionale a României. Emerich Jenei este maestru emerit al sportului şi profesor de sport.



Cerul în flăcări

Vă pilotaţi nava stăpân pe manetă, printre ceţurile de radiaţie şi printre epavele rachetelor. Patrulare de rutină. Însă navetele camuflate din spatele dvs. sunt de altă părere. Acoperirea vă cade, şase rachete ochesc o ţintă. Pe dvs. Un şoc de adrenalină! Trageţi panicat de manetă, vedeţi proiectilele metalice care se apropie de dvs. Vă rămâne o singură secundă pentru a reacţiona. Sau pentru a rămâne în viaţă.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Digital Anvil** ■ DISTRIBUŢIE **Microsoft** ■ PREŢ **cca. 45$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**

PE SCURT
- 24 misiuni principale, plus ramificaţii ale acestora
- Şapte moduri multiplayer
- Grafici fantastice ale spaţiului cosmic
- Acompaniament muzical orchestral

În unele puncte se poate avea încredere oarbă în fraţii Roberts. Chiar dacă lumea s-ar da de zece ori peste cap şi ar cere modificări în jocurile lor, ei ţin cu încăpăţânare de trei puncte: o acţiune spaţială extrem de dinamică, grafici excelente şi povestiri mustind de patriotism ca un prosop plin de apă. Omenirea împotriva răului sau mai degrabă America împotriva răului - acesta este materialul din care s-au articulat shooterele lor, de la *Wing Commander* până la *Privateer 2*.

În *Starlancer* avem din nou o producţie de familie. Fantasticul scenariu se configurează astfel: undeva într-un viitor apropiat s-au redeschis cicatricile războiului rece. Vestul stă faţă-n faţă cu Estul, ca pe vremuri. Acum însă teritoriul pe

■ TIGRU ÎN ECHIPAMENT VERDE
În locul unor actori de clasa a doua, în Starlancer se folosesc eroi animaţi.



INFERNO GRANDE În cursul jocului se izbesc nave tot mai mari. Pe acestea nu le puteţi controla, dar distrugerea lor umple de culori spaţiul.



PAS CU PAS Atacurile pe bazele spaţiale decurg în mai multe faze.



SECŢIA DE CONSTRUCŢIE CREATIVĂ Porţile Warp ale coaliţiei, realizate extrem de futurist, sunt principalul dvs. avantaj. În decurs de câteva secunde, cu ajutorul acestora puteţi sălta dintr-o parte a galaxiei în alta.

care se dispută conflictele s-a extins considerabil, planeta Marte a fost colonizată, iar la auzul unei bombe nucleare se râde, nu se intră în isterie. La urma urmei, aceste vechituri au ajuns deja la depozitul de deşeuri. Când alianţa vestică pofteşte coaliţia răsăriteană la masa tratativelor, într-o ultimă speranţă de pace şi bunăvoinţă, aceştia abuzează de ocazie cu sânge rece. O întreagă flotă de nave de luptă camuflate a manevrat în apropierea conferinţei şi îndată ce gazdele au deschis porţile s-au încins mii de lansatoare de torpile. Alianţa luată prin surprindere este lovită direct în inimă. Nu peste mult, aproape întreaga flotă a acesteia pluteşte distrusă în vid, oraşe întregi devin una cu pământul, iar civilii cad ca musculiţele de oţet.

Cei câţiva supravieţuitori ai masacrului fug mâncând pământul, pentru a se aduna undeva departe în întunericul spaţiului. Nu mai au în cap decât un singur gând, al răzbunării. În mijlocul acestui pâlc înnegurat de supravieţuitori vă aflaţi şi dvs., jucătorul. Nefiind nici măcar soldat, vă înrolaţi în escadrila a 45-a de voluntari şi vă înghesuiţi într-o uniformă strâmtă de pilot, pentru a-i pune la punct pe cei din rândurile coaliţiei. Ce nu face omul pentru câştigarea libertăţii...

Deja după prima privire aruncată asupra noii dvs. patrii, părăsite de

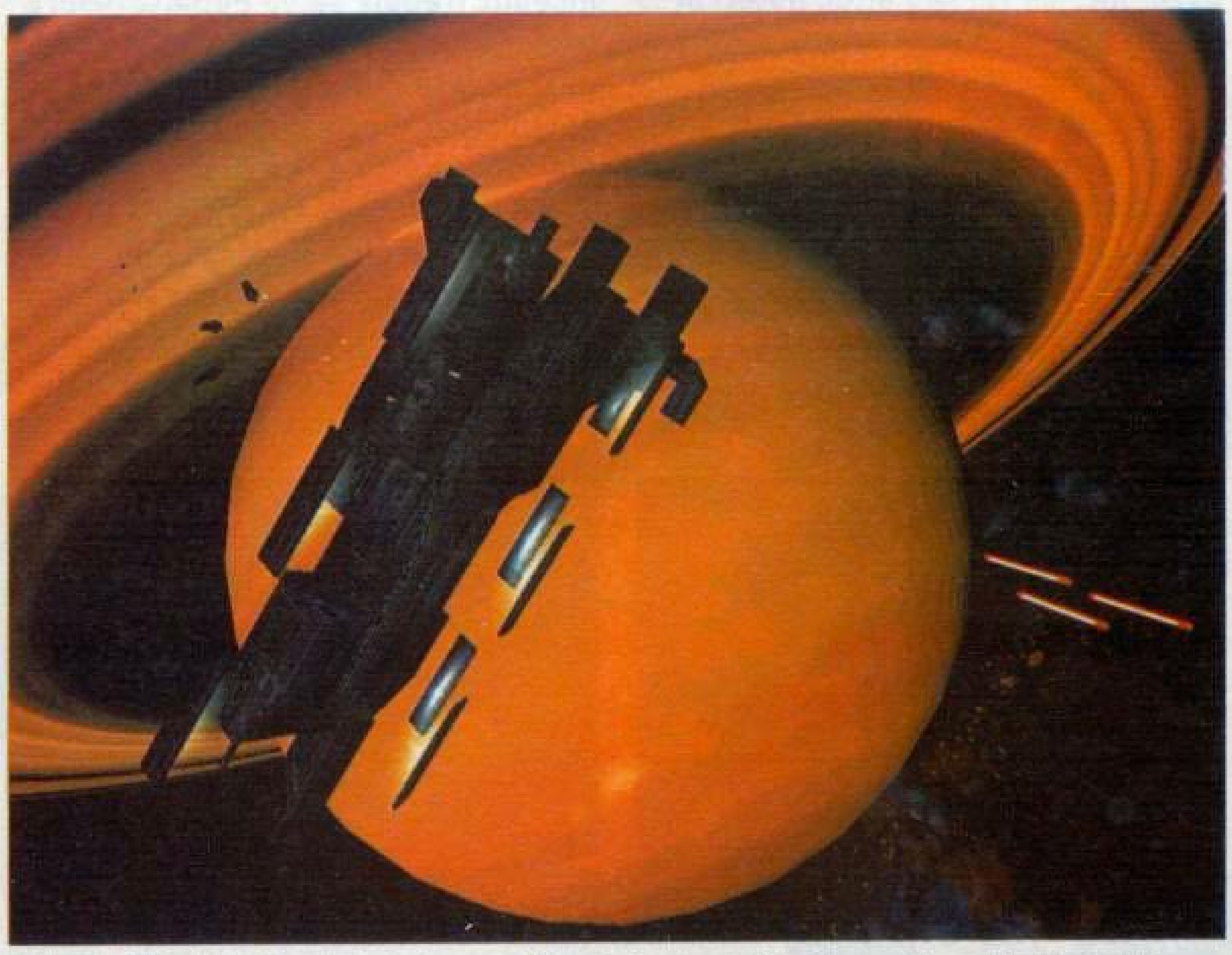
Nu duceţi lipsa actorilor adevăraţi nici măcar o secundă, însă secvenţele mai lungi de acţiune nu ar fi deranjat deloc.

Dumnezeu, vă veţi reconsidera hotărârea curajoasă pe care aţi luat-o. Nu aveţi colegi de cameră, nu aveţi indicatoare care să vă arate drumul spre o cantină sau cazino. Ca atare, discuţiile particulare cu alţi piloţi, o chestiune de onoare la Wing Commander, nu mai apar. În locul acestora puteţi urmări la un mic televizor ştirile curente de pe front, iar pentru investigaţii amănunţite vă stă la dispoziţie un terminal de calculator. Aici sunt stocate detalii seci, pe care nu ţine să le cunoască nimeni, de la greutatea navei purtătoare a Alianţei până la viteza maximă a proiectilelor inamice. Pe deasupra, sub formă de text, ceea ce îngreunează lucrurile şi mai mult. Totuşi, angajatorul dvs. a instalat şi un excelent simulator pentru antrenamente, care nu oferă doar teste de reacţie, ci le şi explică noilor recruţi cum se pilotează o navetă. Începând cu controlul simplu, prin joystick şi tastatură, până la manevre tactice şi micile vicleşuguri, automatul vă pregăteşte pentru cazul real.

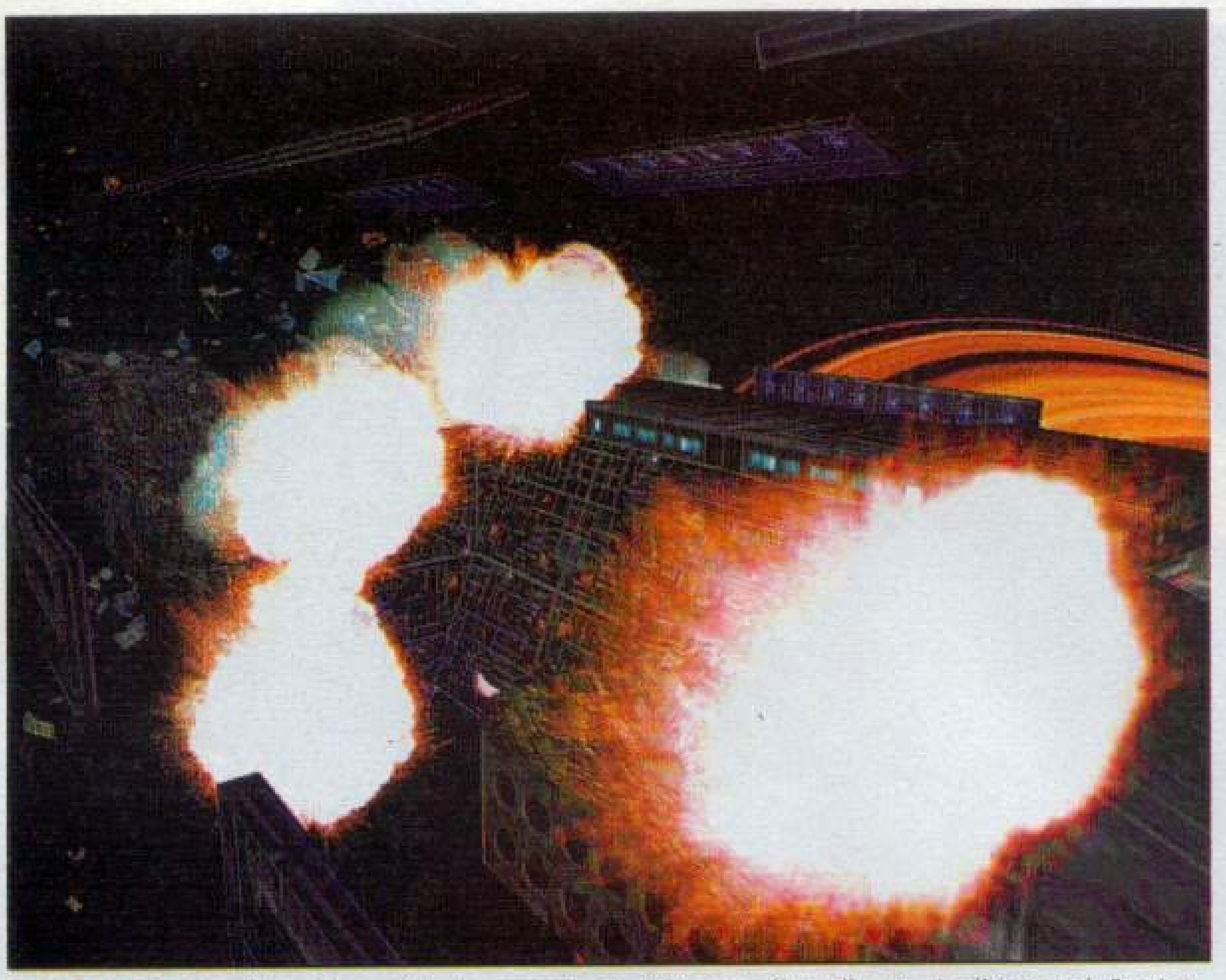
Piloţii cu experienţă se duc direct la prima şedinţă de misiune, iar prin asta intră automat în armata unei



SOLIDARITATE După distrugerea aproape totală de către coaliţie, flota alianţei se regenerează extrem de repede.



PLANETARIU Astfel de fundaluri creează iluzia foarte reală că tocmai treceţi prin spaţiu. Păcat, zborurile de ocol sunt în continuare imposibile.



GOLIAT ARDE Cu cât mai imensă este o navă, cu atât mai măreaţă este decăderea ei. Pentru ca acest gigant să-şi dea duhul cu adevărat, trebuie să investiţi măcar 20 minute.

doamne extrem de atractive, animate de calculator, care în câteva cuvinte vă spune telegrafic ce aveţi de făcut în viitorul apropiat. Restul vi se comunică prin staţia radio. Până aici, totul decurge fără nici o dificultate. Vă mai desparte de întâlnirea cu marele întuneric al spaţiului doar alegerea unei navete, cu obligatoriile lansatoare de rachete în dotare. Ce să luăm? Unele vehicule sunt prea lente, în schimb sunt supradotate cu armament. Un altul este slab dotat cu torpile, dar e extrem de agil, devenind astfel o adevărată insectă ucigaşă. Dacă la acest punct nu vă puteţi hotărî, fapt la urma urmei normal pentru civili, vă stă la dispoziţie o dotare echilibrată de bază. Într-un fel sau altul, puteţi în sfârşit să vă repeziţi asupra coaliţiei.

Cu câteva secunde după alegerea navetei, se deschid porţile hangarului. Veţi rămâne şocat: spaţiul cosmic nu a mai arătat niciodată atât de înfricoşător. La orizont se mândresc planete uriaşe, soarele, luna şi stelele strălucesc din diferite direcţii, iar cortinele îndepărtate de culori vă invită la excursii confortabile cu aer de weekend. Însă la auzul unor asemenea gânduri, copilotul dvs. conştiincios v-ar trage una peste ţeastă. Acest personaj enervant vă îndeamnă necontenit să porniţi odată, până ce veţi activa hipersaltul şi ajungeţi la primul punct al traseului. La început vă cade greu să vă întoarceţi privirea de la panorama incitantă spre panoul cu instrumente, dar acest lucru nu va ţine mult. Îndată ce aţi ajuns în sectorul de luptă, pe programul pilotului se declanşează forfotă maximă. Datorită transformării flotei sale într-o rămăşiţă de deşeuri, alianţa vestică este nevoită să comită nişte furturi tactice, ce nu pot decât să stârnească hazul. La început trebuie să vă deplasaţi spre toate punctele cardinale, pentru a găsi navete defectate, navete purtătoare şi cele ruginite de mărfuri, pentru a le escorta apoi în spaţii mai sigure. Atâta timp cât nici o navetă inamică cu torpile nu deranjează petrecerea, această manevră nu prezintă dificultăţi: duelurile cu navetele adversarului prezintă pericol doar asupra dvs., nu



ZBOR DE ASTEROIZI Au trecut vremurile când navetele se dezintegrau în ceaţă şi fum.



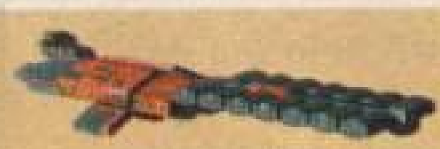
FĂRĂ CLOVNI ÎN CLASĂ În cursul şedinţelor de misiune, în sală este linişte absolută.

Pe terenul de joacă

Cele şase reuşite şi nostime moduri multiplayer fac din Starlancer un unicat al genului space.



Arenele spaţiale sunt limitate de plase energetice. Asteroizii si navele mai mari slujesc drept pereţi de labirint.



Mod: Cooperare
Descriere: Alături de până la opt jucători puteţi trăi povestirea completă.



Mod: Vampires
Descriere: Cei atinşi de laser nu ies cu adevărat din joc, ci se transformă în nemorţi, care pot infecta şi ceilalţi colegi. Cine rămâne ultimul compus încă din sânge şi carne primeşte cinci puncte înainte de a începe runda următoare. Astfel, arena este permanent plină, iar cunoştinţele de pilotaj valorează aur.



Mod: Câmp de asteroizi
Descriere: De fapt un simplu deathmatch, îmbunătăţit cu stânci, care pot sparge cu uşurinţă parbrizul pilotului.



Mod: Nuclear Threat
Descriere: În arenă sunt răspândite şase sonde, în interiorul asteroizilor sau în spatele epavelor metalice. Cine reuşeşte să le colecteze şi să le aducă la un anumit moment poate declanşa o explozie nucleară, care vaporizează toate celelalte navete. La o lansare normală pierdeţi prada colectată până atunci.



Mod: Dark Reign
Descriere: Un tun imens, trage asupra oricărui obiect zburător, dacă o echipă de piloţi nu reuşeşte să pună stăpânire pe procesorul principal al acestuia. În acest caz, se ţinteşte doar după adversari, ceea ce înseamnă un foarte mic avantaj.



Mod: Tag Bomb
Descriere: Întocmai cum se făcea în copilărie pe terenul de joacă - se fuge după adversar şi se atinge scurt. De ce? La fiecare navetă se află o bombă temporizată de 45 secunde. Prin atingere, aceasta este dată mai departe. În afară de asta, adversarii se pot elimina de pe firmament şi pe căi convenţionale.



Mod: Hunt the Shadow
Descriere: Ţintaşul cu cel mai mare succes devine umbră. Asta înseamnă că poate rămâne deghizat pentru o perioadă nelimitată. În schimb nu primeşte nici un bonus şi devine mai vulnerabil decât în mod normal. Cine îl nimereşte, în pofida deghizării, preia acest rol şi îşi trece cinci puncte în cont.



ORGĂ DE LUMINI În lupta de aproape, jocurile de lumini pot să vă dezorienteze. La urma urmei, arată foarte bine.



RAZA MEA DE LUMINĂ După câteva lovituri, naveta adversară manevrează mai necontrolat. E rus; poate vodca e de vină.

Cele şapte moduri de joc fac din Starlancer pe jumătate un joc online.

şi asupra convoiului aflat sub escorta dvs. Cu salvele de torpile însă treburile sunt mai grave. Câteva lovituri ar putea însemna deja pierderea unei nave cu o importanţă hotărâtoare. Prin urmare, trebuie să zburaţi nervos ca o viespe, de colo colo, în jurul convoiului dvs., pentru a detona toate rachetele înainte de impactul acestora cu ţinta.

După această mostră, urmează şi celelalte prime misiuni. Din nou veţi încerca să vă impuneţi adversarilor direcţi cu looping-uri şi manevre nebuneşti, veţi sărbători succese tot mai rapide şi veţi deveni martor al unor explozii spectaculoase, care împrăştie schije în jur. Va fi nevoie de ceva mai mult timp până veţi deveni destul de precaut pentru a putea aplica priorităţile în situaţii haotice. Însă tocmai acest lucru este foarte important: oricât de frumoasă

Testcenter — Starlancer

Instalat şi rulează mai optimizat



Kristoffer Lenke

Ca un joc pur Direct3D, Starlancer rulează fluid îndeosebi pe plăcile TNT2 şi GeForce. De asemenea, şi chip-urile Voodoo3 au un randament bun.

Dacă alegeţi instalarea completă, care aduce avantaje de performanţă, este aproape obligatoriu un HDD nu doar spaţios, ci şi rapid.
Ca regulă, e valabilă directiva: cu cât daţi mai mult RAM flăcăului dvs. de procesare, cu atât mai fluid este jocul.

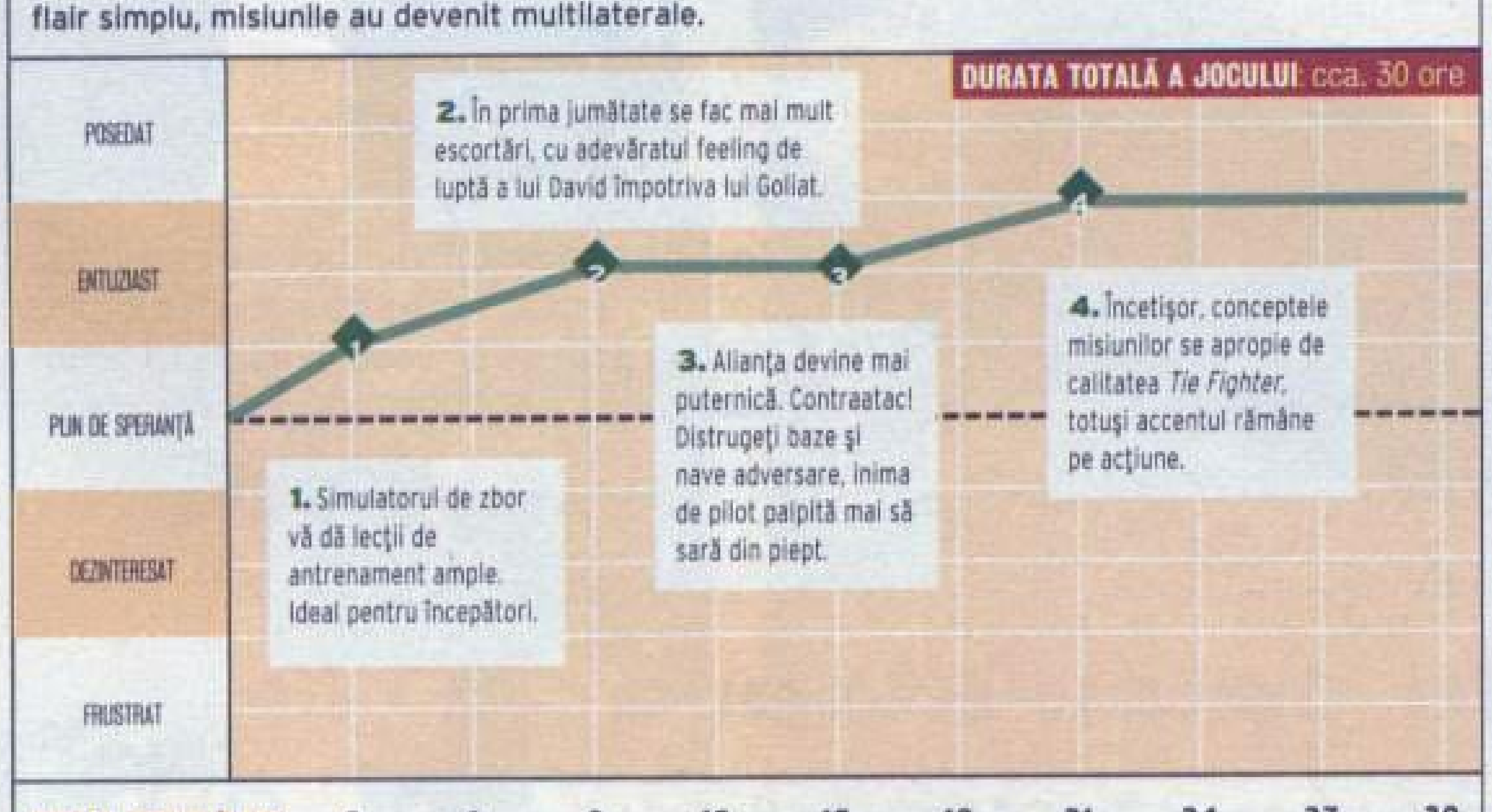
Jocul rulează astfel pe PC-ul dvs.

	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
Savage4	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
Voodoo2[1] Diamond Monster 3D II	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim

GLOSAR: Tehnic imposibil · Inacceptabil · Acceptabil · Optim

CURBA MOTIVAŢIEI

Adepţii seriei Wing Comander se simt în Starlancer ca în propria cameră de zi. Fără a nimici vechiul flair simplu, misiunile au devenit multilaterale.





ECHIPĂ DE EXECUŢIE Dacă vă eliminaţi proprii oameni, fapta nu va rămâne fără răsplată. Oare tot timpul aşa privesc călăii?

Pentru a îngenunchia alianţa, va trebui să adoptaţi tactici de gherilă.



SUBESTIMARE Unele crucişătoare din Starlancer inspiră cu adevărat respect.

ar fi o victorie într-un duel, ea devine un fapt nesemnificativ dacă în fundal nava-mamă e ciuruită de ceilalţi adversari.

Mai târziu, când alimentarea şi dotarea alianţei se îmbunătăţesc, veţi trece la atacuri. Aceasta nu înseamnă însă o mare ofensivă. După cum se ştie încă de la victoria din pădurea teutonă, adversarii mai mari şi mai puternici trebuie îngenunchiaţi cu răbdare, prin acţiuni de sabotaj şi prin atacuri-surpriză. De aceea, veţi



OPINII

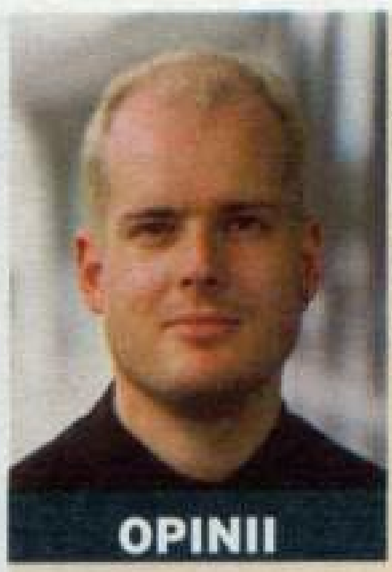
La vederea unei asemenea frumuseţi galactice, omul şi-ar dori să fie cometă sau satelit.

Daniel Ch. Kreiss

În calitate de critic profesionist, trebuie să subliniez încă de la început ceva cu roşu: prin renunţarea la scenele mai lungi de acţiune, Digital Anvil a trimis mulţime de potenţial în găleata de gunoi. Păcat. N-am ce să-ţi fac, îmi spun jignit. Totuşi, Starlancer posedă forţa de atracţie a unei găuri negre. Îndată ce am intrat în carlingă, suntem înghiţiţi. Nu mai putem scăpa, dacă ar fi să ne gândim doar la minunat realizata senzaţie de plutire în imponderabilitate şi la grafică, crucişătoare gigantice, maiestuoase, planete, ceaţă sclipitoare, nori de gaze, explozii. Uneori am rămas gură-cască în faţa draperiei de stele. Gameplay-ul corespunde acestei calităţi. De la escortări şi acţiuni de spionaj până la atacurile de gherilă asupra staţiilor spaţiale, majoritatea misiunilor sunt adevărate acceleratoare cardio-respiratorii. Chiar dacă noutăţi extraordinare nu prea abundă, a putea retrăi conceptul captivant la mare înălţime tehnică constituie pentru mine un motiv suficient pentru achiziţia jocului. Iar cei ce se pot denumi posesori ai unei reţele mai primesc gratuit şi moduri multiplayer geniale.



ÎN URMĂRIRE Pe lângă crucişătoarele de luptă, urmăriţi un membru al coaliţiei. Racheta a luat deja urmărirea, pilotul este separat de tărâmul de dincolo de o apăsare de buton. Asta dacă colegul din spatele dvs. nu reacţionează mai repede.



Vreau să mă întâlnesc şi cu alţi piloţi la bar, nu doar să joc nişte misiuni reuşite.
Florian Stangl

OPINII

Nicicum nu îi pot înţelege pe cei de la Digital Anvil. Chris Roberts a construit cu *Wing Commander* străbunicul lui Starlancer, Erin Roberts ar trebui să ştie încă de pe timpul lui *Privateer 2* cât de important este un bun story. Şi iată că cei doi reuşesc într-adevăr să se limiteze doar la o optică excelentă şi la un design de clasa I a misiunilor. Să nu mă înţelegeţi greşit: *Starlancer* se impune înainte de toate prin misiunile sale extraordinare, care se leagă excelent între ele. Dar aş vrea să mai fac şi altceva între misiunile palpitante, de exemplu să stau de poveşti la bar cu piloţi legendari sau să rezist intrigilor. Dragi fraţi Roberts, data viitoare vă rog să nu faceţi lucrul pe jumătate!

executa de exemplu atacuri fulgerătoare asupra prost păzitelor porţi Warp ale coaliţiei, care fac legătura directă între două galaxii, veţi distruge staţiuni de cercetare sau veţi încerca în stilul lui Luke Skywalker să trimiteţi rachete mari în puţuri înguste, care duc până la miezul enegetic al navelor de luptă. Exact ca nişte gherile, apăreţi din nimic, nimeriţi puncte esenţiale ale armatei coaliţiei şi dispăreţi rapid. Misiunilor de acest gen li se mai adaugă uneori cele după care trebuie să vă rotiţi în jurul unor nave gigantice, până ce tunurile acestora îşi dau duhul. Alteori trebuie să apăraţi o mică navetă, care duce spioni între teroriştii răsăriteni, la debarcare. Cu cât mai echilibrat e raportul puterilor, cu atât mai deschise devin confruntările. Spre sfârşit, veţi putea supune coaliţia unor atacuri în valuri succesive şi vă dovediţi capacităţile de luptător într-o finală plină de bravură. Asemănător lui Tie Fighter, toate misiunile sunt compuse din obiective principale şi secundare. Puteţi să continuaţi jocul şi dacă nu aţi îndeplinit toate obiectivele, dar adevărata glorie de pilot cere rezultate impecabile. O delectare specială o furnizează luptele cu figurile supersonice ale adversarului, red barron-ii săi, care zboară considerabil mai bine decât restul masei.

Războiul rece fără sfârşit. Tema nici nu a părăsit bine Hollywood-ul, că designerii de jocuri o abordează din nou.

Din păcate, între misiuni nu găsim secvenţe intermediare reuşite, astfel că personajele principale se apropie doar cu greu de inima jucătorului. E adevărat că Starlancer nu oferă un mixaj de episoade despre dezertori ai armatei coaliţiei, despre prietenii trădate şi fapte admirabile. Însă toate acestea au loc pe staţia radio. În consecinţă, identificarea cu figurile jocului este egală cu zero. Totuşi, jocul dezvoltă o atmosferă extraordinară, mulţumită graficii extrem de frumoase, soundtrack-ului de orhestră şi încleştărilor vehemente.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



ATENŢIE! Dacă o rachetă, urmăreşte un obiectiv obiectiv pentru mai mult de cinci secunde, devin eficiente auto-rachetele.

PUNCTAJ — Starlancer

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Starlancer** — Tehnică şi gameplay de vârf. Însă Robert ar fi putut povesti cu mai multe amănunte.
- **Freespace 2** — Zboară în escadrila de vârf. Şi aici puţine videouri, în schimb multă acţiune de calitate.
- **X-Wing Alliance** — Dezbate şi aspecte economice - seamănă cu Privateer.
- **X. Beyond the Frontier** — xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
- **Wing Commander Prophecy** — Deja învechit, dar mai indică şi acum referinţa.

GRAFICĂ .... Foarte bine
De mai multă splendoare nu dispune nici spaţiul real.

SUNET .... Foarte bine
Contribuie semnificativ la atmosfera excelentă.

CONTROL .... Bine
O dată configurat, nu mai prezintă nici o problemă.

MULTIPLAYER .... Foarte bine
Variantele sunt ceva special în acest gen.

84%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 300 MB	HDD: 1120 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 1
CDuri/pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✔

O tablă de şah în lanul de orez

Tactici cool în loc de peşte rece: Shogun dezbate impozanta istorie a războaielor japoneze

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Creative Assembly** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. 45$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **25 mai 2000** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- Trei moduri de joc
- Patru clanuri
- Până la 1.600 de unităţi
- Fenomene meteo de la soare până la zăpadă
- Atentatori

Shogun povesteşte despre certurile pentru putere ale comandanţilor japonezi din Ţara Soarelui-Răsare. În realitate, la vremea respectivă se trimiteau gheişe dulci cu buze otrăvite sau armate gigantice pe câmpii deschise. Ambele le veţi regăsi în acest colos de strategie.

După moartea bătrânului shogun, în Japonia a apărut un vid de putere, pe care fiecare şef de clan ar dori să-l reumple cu propria persoană. Este de înţeles, această meserie îşi are părţile sale plăcute: sushi cât încape şi cele mai frumoase femei ale ţării în încăperile de dormit, ca să amintim doar două dintre ele. Însă procedura de admitere în această funcţie se sfârşeşte cu moartea, dacă nu faceţi faţă cerinţelor.

În Highlands nu poate rămâne decât unul singur, însă va trece ceva vreme până ce acesta va fi găsit dintre miile de bărbaţi.

În ceea ce urmează nu mai există o povestire adevărată. Evenimente importante ca naşterea unui moştenitor sau diversele tentaţii vi se comunică prin text sau printr-o secvenţă video. Jucătorul trebuie să-şi aleagă favoritul din patru clanuri. Unul dintre acestea s-ar putea să se afle într-o poziţie de plecare mai avantajoasă, altul în schimb vă aşteaptă cu metode de antrenament mai perfecţionate pentru soldaţii dvs. În orice caz, startul este echilibrat. Cartierul general vi se va amplasa pe o hartă care aminteşte puternic de jocul Risiko. Micile provincii din jur sunt de asemenea în subordinea dvs., dar câţiva kilometri mai departe încep teritoriile rebelilor sau ale inamicului. Trebuie să vă faceţi bine încă de la început calculul strategic, dacă doriţi să câştigaţi teritorii sau să vă apăraţi actuala proprietate de lanuri de orez. În afară de aceasta, trebuie să vă hotărâţi când, unde şi cum veţi construi săli de antrenament sau turnuri de pază, dacă baraca dvs. personală să fie transformată într-o cetate sau nu şi dacă un spion să-i facă o vizită vecinului care vă ameninţă. Dacă aveţi destui bani în casă, se poate achita chiar şi onorariul scump al unui ucigaş ninja sau al unei gheişe discrete. Iar în caz că nu mai aveţi încotro, puteţi apela la ajutorul spaniolilor şi olandezilor colonialişti. Mulţumită unui mod TBS, nu veţi pierde controlul de ansamblu asupra jocului.

Veţi trimite voios figurile pe hartă, aproape uitând că aveţi în faţă un joc real time. Cum vine asta? Jocul este împărţit în două părţi. Cu toate că pe hartă se întâmplă evenimente politice importante, esenţa jocului se relevă abia la adevăratele confruntări, cu care veţi avea destul de a face, fiţi fără grijă. Dintr-o dată vă regăsiţi pe câmpul de bătălie, plutiţi deasupra trupelor dvs. şi puteţi da porunci. Diferenţa faţă de programele de



HAOS DE MASE **Credeţi că mai sunteţi în stare să aplicaţi tactici spontane într-un asemenea haos? În consecinţă, trebuie să vă planificaţi din timp manevrele şi formaţiile.**



UN POD, 1.000 OAMENI **La trecătoarele strâmte cât urechile acului nu ajută nimic în afara metodei pickhammer. Drept înainte, direct în mijloc! OK, poate că nu trebuia să trimitem tocmai arcaşii înainte...**

Mini-Testcenter

Instalat şi rulează

- Sunt necesari 1.400 de MB spaţiu HDD

Schimb de CD-uri în timpul instalării

Modul software nu poate fi selectat în versiunea de testare.

Cum rulează jocul pe PC-ul dvs.?

(testat cu o rezoluţie de 800x600 şi 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil
G 400	Unzumutbar	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Voodoo2	Unzumutbar	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Voodoo3	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
Riva TNT	Unzumutbar	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Riva TNT 2	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim
GeForce	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim

GLOSAR Tehnic imposibil / Unzumutbar / Acceptabil / Optim

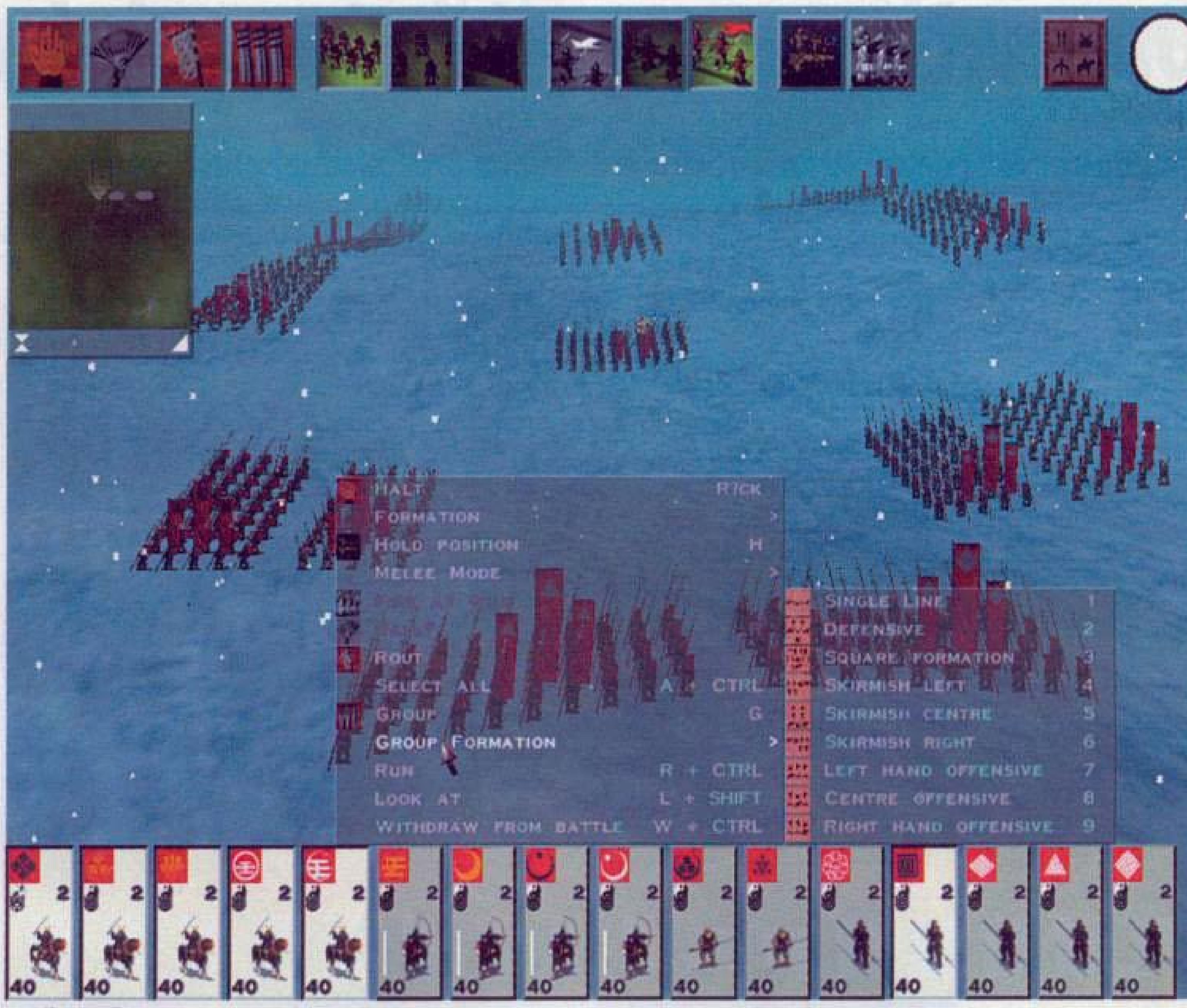
Comentariu

La o densitate mare de adversari, toate calculatoarele îngenunchează. Trebuie să reduceţi numărul maxim de unităţi. Ajută şi 128 MB.

Limita de durere

Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, G400

Pe acest sistem, Shogun rulează incoerent, dar se poate juca. O recomandare: scoateţi detaliile, 640x400 pixeli şi selectaţi numărul minim de unităţi.



ALBĂ CA ZĂPADA Condiţiile meteorologice au o importanţă foarte mare în Shogun. Puteţi vedea şi unul din meniurile prin care controlaţi Shogun cu mouse-ul. Cu tastatura puteţi da mai rapid comenzile.

lupte de tipul *Command & Conquer 3* este însă imensă: victoria sau înfrângerea se decid în principal la pregătirile pentru război. Care formaţie să o aleg? Ce moment de atac, care poziţie de apărare şi ce fel de vreme să aştept? În funcţie de unităţile pe care le aveţi în rândurile trupelor dvs., trebuie să alegeţi condiţii diferite. Arcaşii şi zăpada sau vântul, de exemplu, nu se pot combina deloc. Important este nu uitaţi principiul de bază "foarfecă, piatră, hârtie": săgeţile străpung suliţaşii, suliţaşii străpung cavaleria, cavaleria înţeapă arcaşii. Unităţi de tipul călugărului de luptă sunt aproape invincibile în lupta corp la corp, însă la o distanţă

Prietenii şahului se vor împrieteni îndată cu Shogun. Fanii C&C 3 au nevoie de ceva mai mult timp.

medie sunt împuşcate de muşchetari. Asemeni şahului, trebuie să vă stabiliţi manevrele înaintea luptei, căci altfel ţăranii dvs. vor cădea seceraţi în locul recoltelor, fapt dovedit şi de imensa invazie de trupe care în *Shogun* trece peste munţi şi văi. Dacă la vederea unei asemenea mase de oameni cineva îşi face planuri doar pe termen scurt, e cu siguranţă sortit pieirii.

În afară de acestea, controlul şi poziţionarea perspectivei sunt puţin nepractice. În primul rând haosul din luptele monumentale face necesară tastatura ca acompaniament pentru mouse.

Fără shortkey-uri, cu siguranţă nu aţi găsi în timp util unele unităţi.

Camera poate fi deplasată în toate punctele cardinale, se poate înclina sau acţiona zoom, dar nu se deplasează pe verticală, ceea ce ar fi recomandabil pentru o orientare bună.

Şi din punct de vedere grafic *Shogun* e o lamă cu două tăişuri. Efectele meteorologice şi peisajele deluroase arată grandios, dar luptătorii ar pierde orice concurs de frumuseţe cu settler-ii din jocul de pitici cu acelaşi nume.

Daniel Ch. Kreiss

t.a. Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Sunt valabile regulile sushi: ori îl iubiţi ori îl urâţi.

Urale a la Tankrush vă fac sângele să clocotească. Dacă asta vă amuză, luaţi degetele de pe Shogun. Aici totul se face doar pentru a dovedi o corectă gândire anticipativă, pentru a aprecia repede factori externi ca vremea şi terenul, iar ca urmare pentru a adopta poziţia potrivită în formaţia corespunzătoare. Dacă vă consideraţi capabil de aşa ceva, duşmanul nu mai are nici o şansă. Dacă nu, vă va deranja faptul că la mii de soldaţi antrenaţi într-o bătălie veţi pierde permanent contactul vizual cu aceştia, că nu vă veţi putea identifica cu adevărat cu nici una din unităţi şi că lipseşte complet continuitatea unei povestiri. Sunt acestea puncte în minus? Din punctul meu de vedere, da. Însă pentru strategii hardcore fără compromisuri, Shogun va străluci ca Soarele-Răsare.

Daniel Ch. Kreiss

PUNCTAJ — Shogun: Total War

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Age of Empires 2
Programul regal în 2D: uneşte perfect economia şi lupta.

Earth 2.0
Tematica radical diferită: viitorul. Elementul comun: 3D.

Shogun
Pentru unii un chin, pentru alţii o delectare: Shogun este şah într-o prezentare modernă.

Myth 2
Urmaşul primului joc de tactică 3D. Deloc rău.

Braveheart
O licenţă puternică, bărbaţi puternici, un joc extrem de slab.

GRAFICĂ .... Bine
Rapidă şi frumoasă, însă prea forfoteşte.

SUNET .... Bine
Tobele fac inima luptătorului să salte.

CONTROL .... Mulţumitor
Tastatura este obligatorie.

MULTIPLAYER .... Bine
În maniera jocului de societate. Nerecomandat celor nerăbdători.

78%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 1.400 MB	HD: 1.400 MB

GRAFICĂ	SUNET
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 1
CDuri/pachet 2

CONTROL
Force Feedback .... ✗

Operaţiune reuşită, teroristul este mort

Mission-pack-ul pentru Rogue Spear oferă din nou o satisfacţie scurtă

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Redstorm Entertainment** ■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ PREŢ **cca. 20$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- Cinci misiuni singleplayer
- Cinci misiuni Rainbow Six prelucrate
- Un AI îmbunătăţit al teroriştilor şi al membrilor de echipă
- Opt hărţi multiplayer noi
- Un nou mod de joc



LA CUMPĂRĂTURI La piaţa din Istanbul puteţi intra şi în magazine, unde vă ascundeţi şi vă plasaţi ţintaşii.

Renumita unitate antitero Rainbow Six a lui Tom Clancy a trecut deja prin câteva peripeţii, de la misiunile din Kosovo, la luări de ostatici şi deturnări de avioane. Nici o situaţie nu a fost prea periculoasă pentru această trupă de elită. Adevăratele provocări însă îi mai aşteaptă pe onorabilii domni...

Noile misiuni sunt înscenate grandios şi genial, totuşi distracţia dispare după câteva ore de joc.

Mission-CD-ul pentru hitul RTTactic Rogue Spear vă trimite de această dată în misiuni în Istanbul, Londra şi Hong Kong. Miza misiunilor nu s-a schimbat cu nimic: din nou trebuie să eliminaţi terorişti, să eliberaţi ostatici şi să dezactivaţi bombe, dar toate acestea în condiţii mai grele. Add-on-ul se desfăşoară în locuri populate de civili nevinovaţi, care trebuie evitaţi în cursul schimburilor de focuri, ceea ce înseamnă o provocare complet nouă pentru unitatea specială. Pe lângă cinci misiuni noi, au mai fost îmbunătăţite pentru Urban Operation o serie de misiuni din vechiul Rainbow Six. Au fost îmbunătăţite atât grafica, cât şi inteligenţa artificială a adversarilor. În plus, nervii vă mai sunt stimulaţi pe reţea sau pe Internet cu ajutorul hărţilor multiplayer şi al unor noi elemente suplimentare.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Atenţie, păcăleală! Urban Operation oferă prea puţin joc la banii ce se cer.
Andreas Sauerland

Mai puţin chiar că nu se poate. Ceea ce şi-au permis Redstorm şi Take 2 cu acest Mission-CD e curată exploatare a fanilor. Bineînţeles, noile misiuni sunt palpitante, variate şi excelent înscenate, dar chiar şi jucătorii mediocri vor absolvi în cel mult trei ore cele cinci misiuni. Aici nu mai ajută nici măcar străvechile misiuni din Rainbow Six, încălzite fără multă tragere de inimă. Urban Operation oferă o satisfacţie scandalos de scurtă şi atât de îndoielnică încât rentează doar fanilor multiplayer pentru hărţile multiplayer noi.



PLASTIC Harta de ansamblu poate fi redată în continuare şi în mod 3D.



SUBTERAN Misiunile se desfăşoară din nou în locuri reale. Aici echipa dvs. o goneşte prin tunelele metroului din Londra.

PUNCTAJ — Urban Operations

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Rogue Spear** — Continuarea la Rainbow Six: Atmosferă bună şi palpitant.
- **Rainbow Six** — Originalul: grafica şi AI ar fi trebuit deja îmbunătăţite.
- **Hidden&Dangerous** — Urmaşul: complex, dar şi mai complicat decât Rainbow Six.
- **Urban Operations** — Păcăleala: cinci misiuni şi câteva vechituri împrospătate nu fac un add-on de valoare.
- **Delta Force** — Lumina de la capăt: primul experiment al lui Novalogic cu engine-ul Voxel.

GRAFICĂ .... Bine
Standard ridicat, cunoscut din Rogue Spear.

SUNET .... Mulţumitor
Ambianţă sonoră seacă.

CONTROL .... Bine
Simplu, dacă aţi priceput cum funcţionează.

MULTIPLAYER .... Foarte bine
Foarte palpitant, variat şi multilateral.

69%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 266	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 660 MB	HD: 750 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 1
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Hai în container!

Despre valoarea artistică a serialului TV se mai poate discuta, dar despre calitatea jocului nu

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Lost Boys** ■ PREȚ **cca. 30 $** ■ TERMEN DE APARIȚIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT
- Copie neinspirată de Pac Man
- 21 secvențe video
- Cinci nivele
- Tabel de highscore pe Internet
- Sabrina nu a mai încăput în joc
- Percy Hoven nu poate fi nominalizat
- Nu are număr de 8989...



LA RECOLTAT Aceste plante dubioase trebuie adunate complet, pentru a putea strânge în container și mai multe grămăjoare de câine în nivelul următor.

Frățiorul mic pe PC al lui Big Brother întrece show-ul de urmărire prin insignifianță. Acest fapt îl pot constata și cei mai devotați fani ai show-ului. Noi v-am avertizat...

Manu șade bosumflată într-un colț și se abandonează dietei cu Nutella. Puiul mamii Jona se unge cu cremă, Alex și Kerstin țopăie de cade tavanul, iar John, total impasibil, coace o pâine. Poveștile, dramele și comediile care conduc spectatorii spre meleagurile somnului nu sunt cuprinse și în Big Brother - The Game.

În locul acestora, fanul ușurat de 15$ trebuie să se bucure de o simplă copie de *Pac Man*, a cărei unică legătură cu emisiunea TV constă în figurile de joc. Făcând abstracție de controlul prost, jucătorul are sarcina de a plimba printr-un labirint niște caricaturi proaste sau mediocre ale locuitorilor containerului, pentru a aduna toate plantele asemănătoare cu cannabisul, grămăjoare de câine etc. Un contact cu un alt locuitor al containerului duce la pierderea uneia din cele trei vieți în total. Răsplata pentru toate acestea sunt 21 de secvențe video, care rulează după colectarea unor obiecte bonus.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Povești din cele care dau atâta bătaie de cap cenzorilor și care adorm spectatorii nu sunt cuprinse în joc.

PUNCTAJ — Big Brother - The Game

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

■ **Mirlapozi**
Ni se arată cum poate preocuparea pentru detaliu să îmbunătățească un joc clasic din sălile de jocuri.

■ **Big Brother - The Game**
Copia penibilă a unui joc clasic de sală, la nivel de joc gratuit, care se va vinde doar mulțumită maniei Big Brother.

■ **Peep!**
Un joc penibil de perspicacitate, viabil doar grație prezentatoarei sexi la care se referă.

■ **We are Angels**
Un jump&run penibil, care există doar datorită bonusului de star al lui Bud Spencer.

■ **Gute Zeiten, schlechte Zeiten (jocul)**
Un penibil adventure de multimedia, care își datorează existența serialului cu același nume.

GRAFICĂ .... Satisfăcătoare
Ca în benzile desenate, dar totuși neinspirată.

SUNET .... Nesatisfăcător
Din păcate lipsește sunetul original.

CONTROL .... Deficitar
Figurile reacționează încet sau deloc.

MULTIPLAYER .... Nu poate fi punctat
Nu are mod multiplayer.

10%
SATISFACȚIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium 266
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 62 MB	HDD: 62 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Nr. jucători / CD .... -
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

TESTE SCURTE

Ancient Conquest

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Hemming**
■ DISTRIBUȚIE **Hemming** ■ **Fără limită de vârstă**



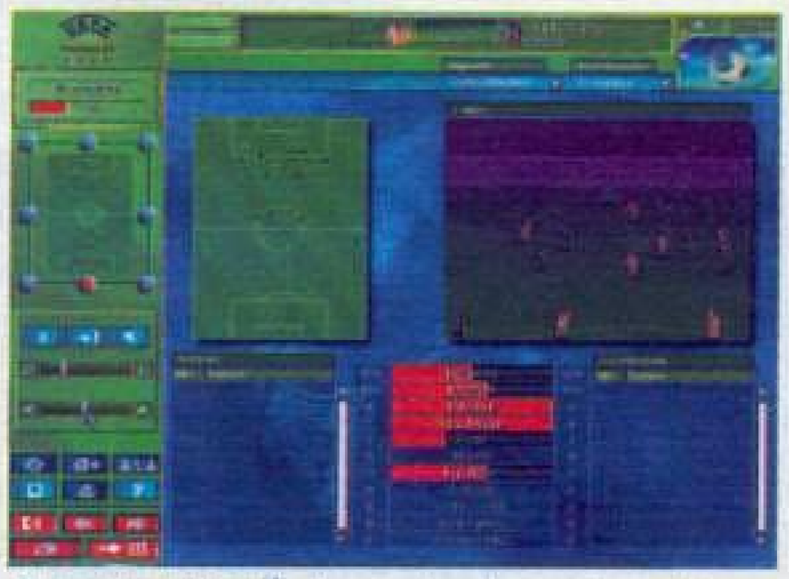
FIUL PESCARULUI Sistemul economic este realizat extrem de simplist.

Acest joc inspirat din *Age of Empires* emană un anume șarm medieval. În rolul unui erou antic grec, Jason, porniți în căutarea lânii de aur, cu ajutorul unor corăbii de război și al unor vaporașe comerciale. Animațiile sunt însă seci, iar despre tehnică nici să nu mai amintim. Nu se poate vorbi de inteligență artificială, căci adversarii sunt chiar mai proști decât ar permite zeul războiului, Marte. Un sistem rudimentar de economie, evenimente naturale ca uragane și inundații, precum și misiunile variate împiedică totuși scufundarea totală a lui *Ancient Conquest*. *(pk)*

SATISFACȚIE **38%**

UEFA Manager 2000

■ GEN **Manager fotbal** ■ PRODUCĂTOR **Bubball**
■ DISTRIBUȚIE **Infogrames** ■ **Fără limită de vârstă**



O MINGE AMARĂ Lucrurile decurg banal în UEFA Manager. Ce să-i faci, fotbalul este un lucru serios.

Unsprezece oameni, o mie de griji. *UEFA Manager 2000* vă pune în scaunul antrenorului unui club european de fotbal. De la achiziționarea jucătorilor prin planul de antrenament până la tactică și poziționarea jucătorilor, toate sarcinile cotidiene ale unui stadion cad în resortul dvs. Datorită ofertei de manageri de fotbal de calitate, jucătorii au devenit însă pretențioși. Faptul că UEFA este un simulator economic solid ar putea fi repede uitat, datorită prezentării prea sărăcăcioase și lipsei stridente de umor. În afara puriștilor declarați, nimănui nu-i plac deșerturile goale de litere. *(dk)*

SATISFACȚIE **66%**

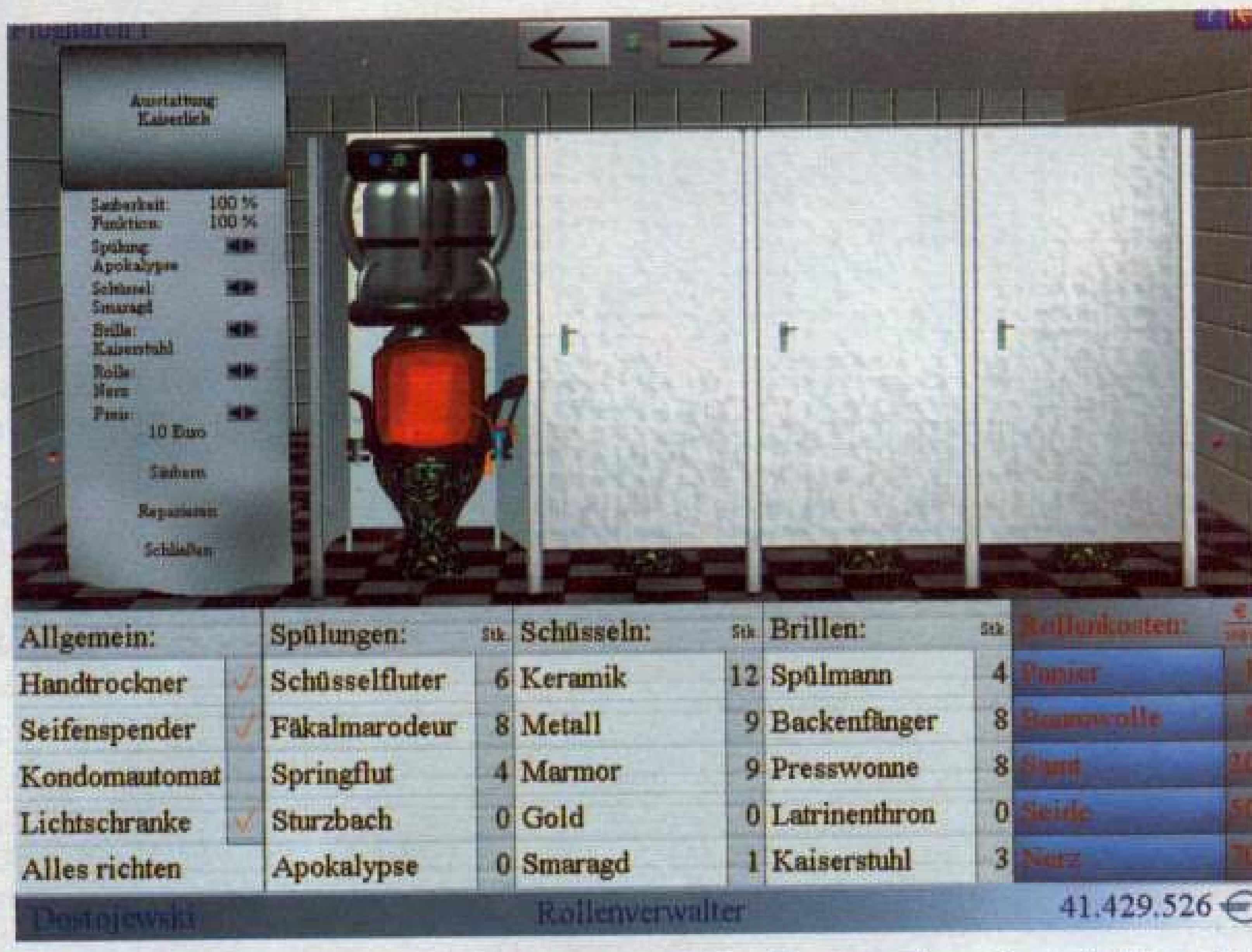
Afacerea (treaba) mare

Cum se pot face milioane din excremente

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Anvil-Soft** ■ PREŢ **cca. 20 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT

- 5 WC-uri
- 5 clătitoare
- 5 capace de WC
- 5 tipuri de hârtie
- 4 cabine
- 3 adversari
- 1 afacere uriaşă



SALA TRONULUI Cine investeşte 10$ în marea sau mica afacere, se bucură numai de lux, de la toaleta de smarald până la colacul cu blană de hermelină. Deşi în cele din urmă... Ptiu!

Norocul din WC. Cel mai curios simulator economic al tuturor timpurilor vă pune în rolul unei femei de serviciu, pentru a deveni regele-toaletă al celor şapte sisteme de canalizare mondiale.

Există multe căi de îmbogăţire. Nu ştie nimeni însă de ce a fost adaptată pentru PC tocmai calea prin umblătoare. Nu contează, căci acest joc vă ajută să vă petreceţi agreabil timpul. La început nu aveţi decât atâţia bani cât trebuie pentru instalarea primei parcele. Dar unde? În cartierul bordelurilor şi pe lângă gări se scurg în valuri toate tipurile de secreţii, ceea ce înseamnă costuri sporite de întreţinere. Aeroportul este un locşor foarte frecventat, însă clienţii din cartierele cu grădini plătesc mai mult pentru treabă şi pentru prezervative. Fiecare toaletă îşi are părţile sale negative. Preţul şi dotarea trebuie să fie viabile. Îndată ce firma funcţionează, trebuie să mai vărsaţi nişte bani în cercetare, pentru ca nici un concurent să nu dispună mai repede decât dvs. de îmbunătăţiri de confort. Un act de sabotaj întreprins de Udo Übel nu dăunează nici el în această concurenţă, necum o sesizare trimisă poliţiei sanitare. Îndată ce modelele de toaletă, cinci la număr, au fost realizate în toate variantele lor, pentru a fi onorate de public, vă veţi da seama cât de slab funcţionează managerul şi cât de scârbos este de fapt.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Curba de satisfacţie coboară repede printre peria de toaletă şi pisoar, până în canal.

PUNCTAJ — Der Klomanager

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Holiday Island
Doar o reconstrucţie înfrumuseţată a unui paradis de vacanţă neinteresant.

Pizza Syndicate
Şi totuşi este plată: pizza cucereşte pământul, dar nu şi PC-ul.

Wet Attack
Lula arde de patimă pentru răutăciosul Pimperator. Moderat distractiv.

Klomanager
O apucătură în WC? Pentru mai puţin de câteva ore ni se oferă o glumă proletară.

Bling! 2
Fete despuiate şi grafică proastă. Curat rahat!

GRAFICĂ .... Nesatisfăcător
Imaginile statice nu pot impresiona cu adevărat.

SUNET .... Nesatisfăcător
„Imnul toaletei"? Domnilor, vă rog...

CONTROL .... Bun
Cu puţine clicuri, deci fără probleme.

MULTIPLAYER .... Satisfăcător
Creează suficientă satisfacţie pentru o seară lungă.

40%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 100	Pentium 166
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HDD: 23 MB	HDD: 23 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 4 Reţea - Internet -
Nr. jucători / CD 4
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force Feedback .... ✘

TESTE SCURTE

Blestemul aztecilor

■ GEN **Adventure** ■ PRODUCĂTOR **Cryo**
■ DISTRIBUŢIE **Ravensburger** ■ **Fără limită de vârstă**



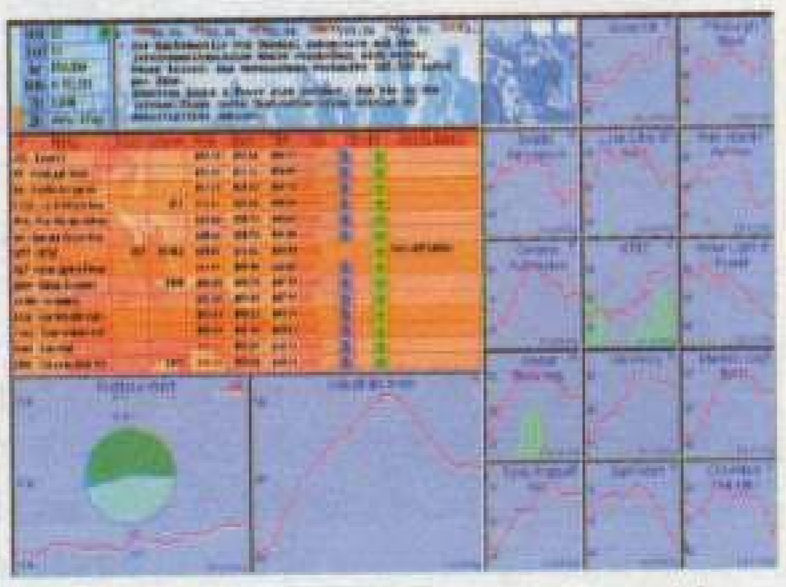
NEDISTRACTIV Un clic asupra juvilierului vă duce la o explicare a meseriei.

La acest aventure este vorba despre continuarea lui *Pharaoh's Tomb*. Din nou jucătorul va fi învinuit de crimă pe nedrept, din nou trebuie să găsească circa 20 de obiecte şi să le combine câteodată într-un mod total ilogic. Controlul este foarte inflexibil, deoarece vă puteţi mişca doar ca în vechile filme interactive. În salturi mari înainte şi înapoi printre opţiunile acestuia. Foarte rar se pot acţiona obiectele, lucru care duce la un lung text enciclopedic. S-ar putea ca *Der Fluch der Azteken* să fie acceptabil ca software educaţional, dar ca joc din păcate este foarte discutabil. *(hw)*

SATISFACŢIE 26%

Wall Street Tycoon

■ GEN **Simulator economic** ■ PRODUCĂTOR **Lumis**
■ DISTRIBUŢIE **Ubi Soft** ■ **Interzis sub 6 ani**



EXCELENT Wall Street Tycoon este mai frumos decât oricare program de contabilitate.

Febra bursei face ravagii. În *Wall Street Tycoon* faceţi afaceri cu acţiunile unor firme fictive. Cursurile se bazează pe ştiri, dar de regulă sunt rezultatul unui generator de valori aleatorii. Ceea ce e greu în realitate este foarte uşor în acest joc. Când cursul creşte, se cumpără. Când cade, se vinde. Dividendele de 400% pe an nu sunt o raritate, iar falimentul total este aproape imposibil. Acest program nu prea atrăgător furnizează puţină satisfacţie. Realităţile istorice sunt cuprinse ca misiuni, putând încerca să reacţionaţi mai bine decât investitorii de odinioară la criza de ulei, la crahul bursier şi la războiul mondial. *(hw)*

SATISFACŢIE 16%

Goana maeştrilor off-road

Prietenii off-road-ului au de tras în Rally Masters

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Digital Illusions** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ PREŢ **cca. 45$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT

- 17 vehicule
- 45 trasee
- Trei clase de maşini
- Patru campionate
- 30 piloţi renumiţi
- Trei discipline

Concurenţa lui Colin McRae: dincolo de traseele fixe, în Rally Masters vă îngropaţi în noroi cu cea mai mare viteză posibilă.

Piloţii de raliu sunt nişte singuratici. Cu un co-pilot credincios lângă ei, artiştii off-road o pornesc la vânătoarea de zecimi de secundă în lupta contra cronometru. Duelurile bară lângă bară sunt la fel de rare în acest tip de sport ca manevrele de depăşire. O singură excepţie este făcută de Race of Champions. Aici, piloţii se întrec doi câte doi în acelaşi tip de autovehicul. Traseele sunt constituite din două benzi diferite, care supun artisticele manevre de pilotaj la diferite încercări. Pentru a se stabili învingătorul, fiecare pilot face câte o rundă pe banda interioară şi pe cea exterioară. Aceste dueluri sunt doar o parte dintre provocările lui *Rally Masters*: jocul vă trimite şi pe traseele de etapă tradiţionale. Aici, atotprezentul co-pilot vă avertizează asupra curbelor sau pericolelor de pe şosea, dar nu vă bazaţi prea mult pe ajutorul lui, deoarece indicaţiile sale sunt, în numeroase cazuri, foarte imprecise. Ultima disciplină din program este Challenge Cup. În aceste concursuri concuraţi împotriva a trei adversari, pe circuite rotunde. În realitate, aceste curse nici nu există, însă pentru off-roader-ul virtual ele prezintă o binevenită alternativă la traseele de etapă singuratice.

Drumurile înzăpezite prin pădurile din Suedia sau pistele de noroi din Indonezia îi creează noi provocări profesionistului de raliu în timpul sezonului. Cariera dvs. începe cu maşini de Formula 2 şi vă luptaţi pentru a avansa spre WRC, Formula 1 a sportului de raliu. Cei mai curajoşi piloţi pot să încerce legendele raliului. Ei trebuie să strunească monştri off-road precum Audi S1 Quattro sau Lancia Delta Integrale.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan



THE DUEL La cursa campionilor, dvs. şi concurentul vă aflaţi pe două piste diferite. Între ele se află un zid, astfel că nu-l puteţi vedea.

Goneşte până se rupe axa. Rally Masters surprinde aproape perfect atmosfera curselor de raliu.

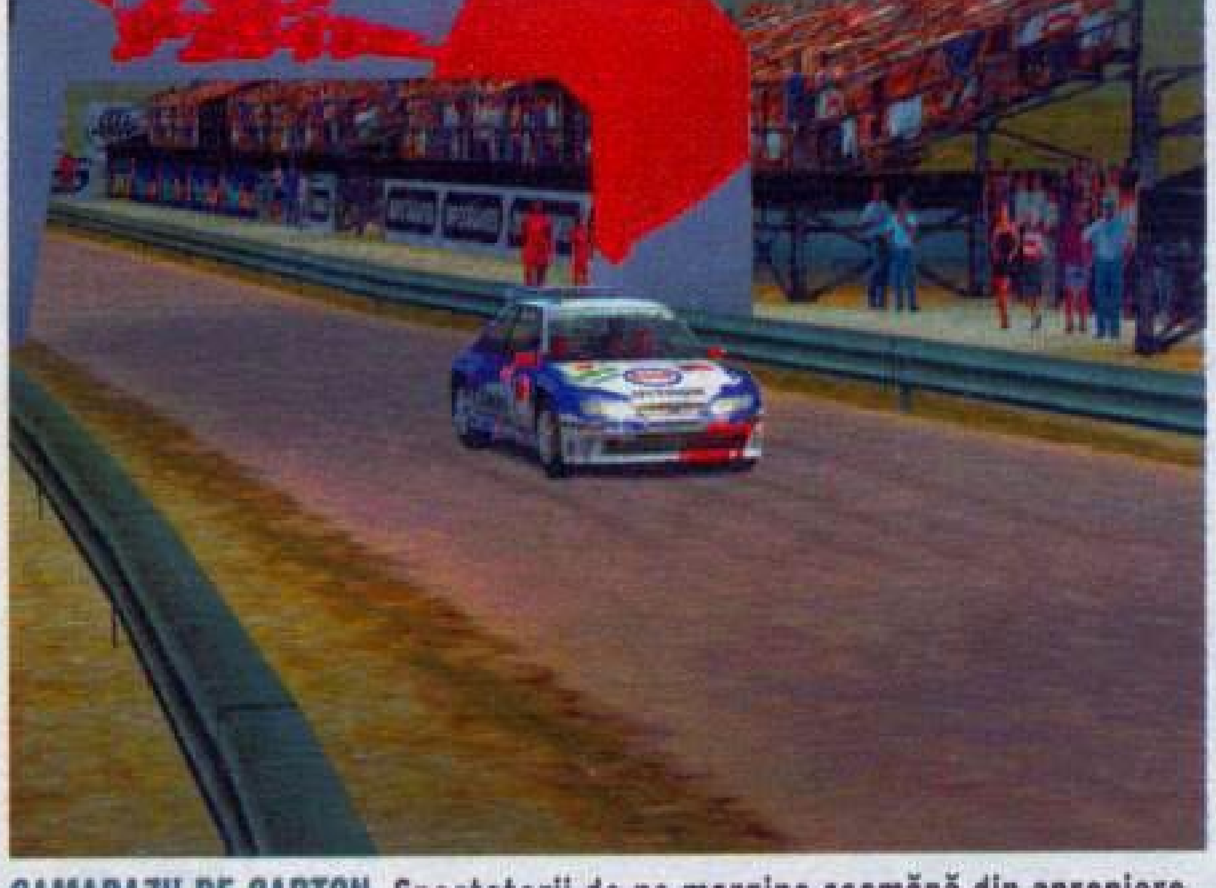


OPINII

Satisfacţie garantată. Rally Masters scurtează timpul de aşteptare pentru Colin McRae 3.

Sascha Gliss

Peisajele variate şi pitoreşti, fizica de pilotaj şi AI-ul ridicat catapultează Rally Masters în clasa superioară a bătăliei automobilelor. Jocul nu încearcă să arate ca o simulaţie exactă: opţiunile rarefiate de tuning şi avariile reduse la minim dau şanse reale de victorie până şi unui începător.



CAMARAZII DE CARTON Spectatorii de pe margine seamănă din apropiere cu figurile de reclamă din carton din magazinele de software.

PUNCTAJ — Rally Masters

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Colin McRae Rally** — Campionul a îmbătrânit între timp. În curând va apărea partea a doua.
- **Rally Championship Ed. 2000** — Curse de raliu destul de realiste, într-un ambalaj corespunzător.
- **Rally Masters** — Mixaj reuşit între realism şi distracţie, completat de o grafică peste medie.
- **Sega Rally 2** — Pură acţiune! Cui îi place gălăgia şi culoarea a nimerit la ţanc.
- **Boss Rally** — Un copil dezavantajat din punct de vedere grafic şi tehnic. la mâna de pe el!

GRAFICĂ .... Bine
Autovehicule detaliate şi trasee colorate.

SUNET .... Mulţumitor
Gălăgie monotonă de motoare, co-pilot plictisit.

CONTROL .... Bine
Jucabil şi fără volan

MULTIPLAYER .... Bine
Curse rapide în Internet şi LAN

80%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 250 MB	HDD: 350 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 1
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✔

O nouă faţă

Mai mult timp pentru o reuşită. Noua ediţie promite satisfacţie neumbrită de bug-uri

FACTS ■ PRODUCĂTOR **TopWare** ■ PREŢ **cca. 25$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- Meniuri prelucrate
- Şase hărţi suplimentare
- Arbore tehnologic simplu de controlat
- Nou mod multiplayer
- AI excelent
- 3000 bug-uri mai puţin



LA MULŢI ANI Mulţumită suportului interfeţelor OpenGL şi Direct3D îmbunătăţit, puteţi degusta în sfârşit toate efectele grafice.

"Earth suflă concurenţa din cizme", se spunea în ultimul nostru test a lui Earth 2150. Din păcate, era lungă şi lista greşeliilor de programare şi a problemelor cu driverele.

Pentru că titlul RTS nu era maturizat în toamnă, distribuitorul TopWare a trebuit să postlivreze înfrigurat în lunile următoare o mulţime de patch-uri. Noua ediţie a lui *Earth 2150* se poate achiziţiona contra sumei de 25 USD şi are câteva features în plus, cum e fereastra de cercetare, cu ajutorul căreia aveţi o privire de ansamblu asupra tuturor unităţilor. În afară de aceasta, au fost înlăturate greşelile de jocul în reţea, asa că nu mai trebuie să vă temeţi că partida online va fi terminată abrupt, din cauza unei greşeli de sincronizare. Versiunea este completată de suportul tuturor plăcilor grafice importante şi de echilibrarea raportului de forţe. Puteţi avea rateuri la soundtrack dacă nu aţi instalat ultimele drivere. Principiul de joc rămâne acelaşi, doar că meniurile sunt mai uşor de controlat.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan

Împrospătarea i-a făcut bine Pământului. În sfârşit, unităţile se pot trimite în luptă fără teama de crash a sistemului sau a jocului.

PUNCTAJ — Earth 2150 2.0

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Earth 2150
Earth 2150 reuşeşte să excludă concurenţa la capitolul principiu de joc şi grafică.

StarCraft
Clasicul încă mai place, nu numai prin design-ului misiunilor.

Command & Conquer 3
Nu este o referinţă, din cauza lipsurilor tehnice.

Warzone 2100
Cu toată tehnologia sa revoluţionară, titlului Eidos îi lipseşte atmosfera.

Thandor
Prea puţină bucurie de joc la vârul lui Earth, din punct de vedere tehnologic.

GRAFICĂ .... Foarte bine
Tehnologia maturizată pune noi ştachete.

SUNET .... Bine
Soundtrack-ul creează atmosferă

CONTROL .... Foarte bine
Un clic de mouse şi vă aflaţi în vâltoarea acţiunii.

MULTIPLAYER .... Foarte bine
Severul www.earthnet.com este pregătit.

92%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200 MMX	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 140 MB	HDD: 720 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC **1** Reţea **16** Internet **16**
Număr jucători/CD **16**
CDuri/pachet **2**

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

SHORTTESTS

Răzbunarea "puilor de mlaştină"

■ GEN **Action** ■ PRODUCĂTOR **Koch Media**
■ DISTRIBUŢIE **Koch Media** ■ **Restricţii necunoscute**



RĂZBUNAREA ESTE DULCE Puiul turbat şi-a pus în cap să-l termine pe vânător.

Joculeţul gratuit *Moohuhnjagd* a fost dezvoltat de programatorii lui Gothic, Phenomedia, pentru o cunoscută marcă de whisky. Răzbunarea "puilor de mlaştină" este o încercare melodramatică de a doborî financiar febra *Moorhuhnjagd*. Ca vânător virtual, trageţi pe mai multe nivele în tot ce mişcă pe pământ, pe apă sau în aer. În nivelul de bonus, jucătorul cu cel mai mare succes intră în pielea puiului şi-i arată vânătorului uman cu flinta sau cu bazooka drumul spre casă. Furtul ideii se poate ierta, însă nu şi transpunerea ei în practică în acest joc plictisitor. *(sg)*

SATISFACŢIE 17%

You don't know Jack 3

■ GEN **Quiz** ■ PRODUCĂTOR **Berkley Systems**
■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ **Restricţii necunoscute**



POFTIM? Felul întrebărilor distrage răspunsul corect.

Cu subtitlul "în jos", total trăsnitul moderator de show-uri, Jack, o porneşte a treia oară la drum. La categoria "Ajutor, în mine se ascunde un Leonardo DiCaprio", jucătorului i se pun întrebări neinteligibile sau neruşinate, care au peste zece moduri de răspuns. Răspunsurile posibile asigură înteţirea distracţiei la fel de mult ca muşcătoarele comentarii ce urmează după un răspuns corect. Tăria jocului poate fi probată cel mai bine la chefuri: celor care joacă singuri li se vor lăţi buzele într-un zâmbet, căci umorul grotesc poate fi gustat doar în grupe mai mari. *(hw)*

SATISFACŢIE 74%

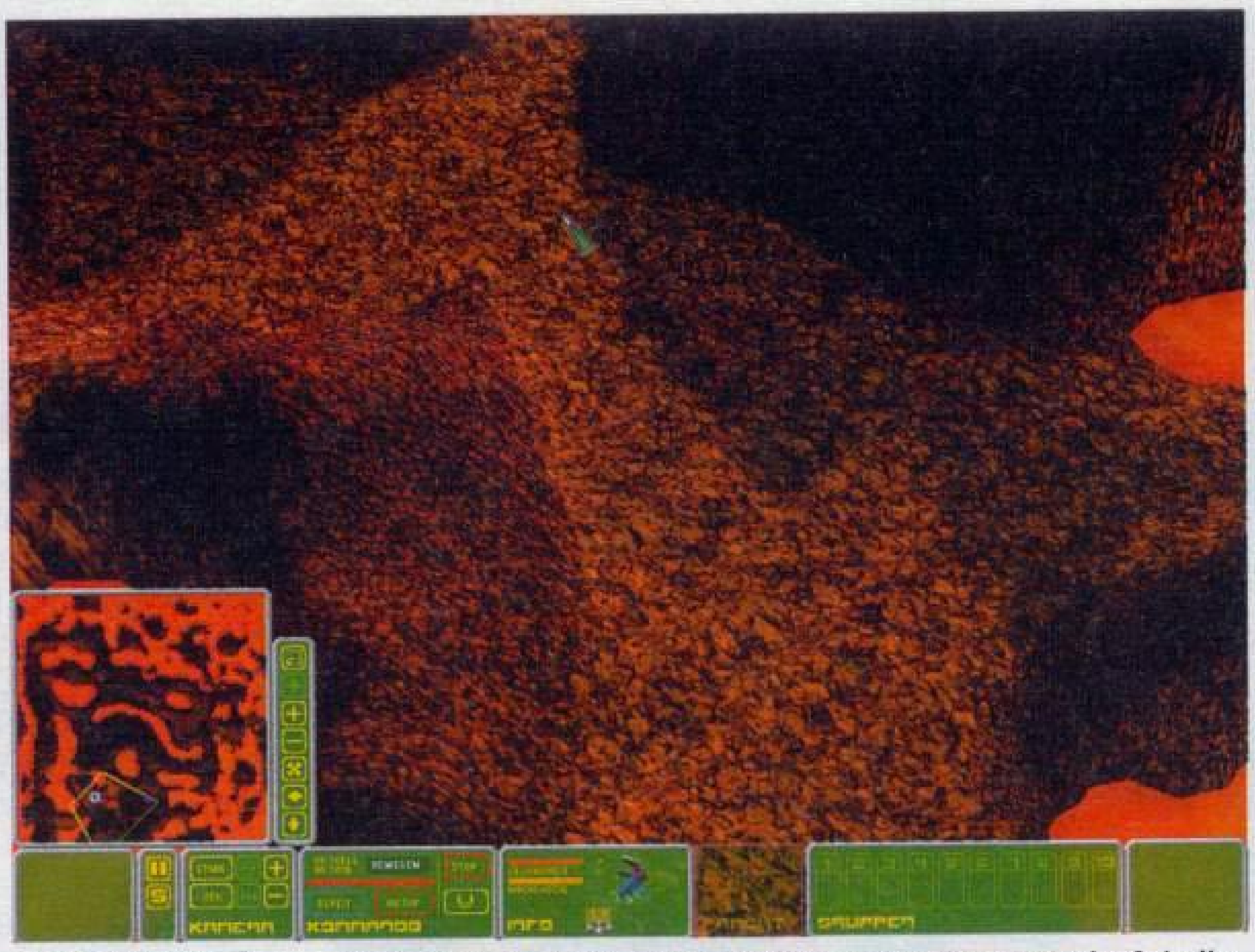
Unde-mi este unitatea?

Fostul joc denumit Dogs of War impresionează doar prin nuanţele sale maronii

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Silicon Dreams** ■ PREŢ **cca. 40$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- 25 nivele
- Trei campanii
- 35 unităţi diferite
- 200 unităţi maxime pe nivel
- Controlul direct asupra unei unităţi este posibil.



BINE CAMUFLAT În această imagine puteţi vedea opt unităţi inamice şi una proprie. Culorile mediului împiedică derularea cursivă a jocului.

Cu cele trei părţi inamice pline de fantezie, cu un control direct opţional şi cu sistemul interesant de joc, Starship Soldiers are toate premisele unui plăcut şi mai altfel joc de strategie.

Dar Silicon Dreams a ratat această şansă şi foloseşte potenţialul jocului doar pentru misiuni extrem de obişnuite. Ca de obicei, aveţi la dispoziţie la început un amestec colorat de unităţi diferite, pe care le purtaţi cu ajutorul comenzilor de la tastură sau mouse prin peisajele 3D maronii. De îndată ce aţi eliminat adversarii sau aţi ajuns într-un anumit loc, misiunea este terminată. Unităţile supravieţuitoare pot fi schimbate după aceea cu alte trupe proaspete, însă fără experienţă - lucru care este atât de inutil încât nu vă veţi folosi de el. Şi posibilitatea de a folosi unităţile cu tastele săgeţi va rămâne nefolosită, deoarece computerul îşi dirijează tancurile mult mai bine şi mai rapid. Punctul slab al jocului este grafica. În peisajele roşu-maronii, unităţile minuscule de aceeaşi culoare devin invizibile, nu se pot vedea denivelări de teren şi nu sunt marcate grafic nici măcar unităţile selectate.

Harald Wagner
t.a. Corneliu Dan

Unele feature-uri ale jocului sunt atât de inutile încât nu le foloseşte nimeni.

PUNCTAJ — Starship Soldiers

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Battlezone 2** — Cu sau fără bază, control direct sau indirect: unitatea de măsură.
- **Close Combat 4** — Orgie de carne de tun, cu acţiune, distracţie şi control fin.
- **Thandor** — RTS obişnuit în haină 3D. Un demo se află pe CD.
- **Force Commander** — Chiar cu bonusul Star Wars, Force Commander este mediocru.
- **Starship Soldiers** — Misiuni plictisitoare, grafică inacceptabilă şi feature-uri inutile. RTS-ul este prea plictisitor.

GRAFICĂ .... Deficitar
Înceată, monotonă şi dăunătoare jocului

SUNET .... Deficitar
Sunete tehno monotone, efecte obişnuite

CONTROL .... Deficitar
Din cauza graficii, aproape imposibil

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Nici o diferenţă faţă de single player

49%
SATISFACTIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 266	Pentium III 600
64 MB RAM	256 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 342 MB	HDD: 682 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr jucători/CD 1
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force Feedback .... ✘

SHORTTESTS

Slam Tilt Resurrection

■ GEN **Flipper** ■ PRODUCĂTOR **Ganymede** ■ DISTRIBUŢIE **Technologies** ■ **Restricţii necunoscute**



BANCUL CU BLONDELE Mesele de flipper arată bine, dar oferă prea puţin.

Slam Tilt Resurrection este probabil cel mai potrivit joc pentru oamenii lenţi: puteţi la fel de bine să fumaţi între timp sau să beţi o bere. Cele două mese "pirat" şi "demon" sunt atât de încete, încât nu se observă nici o reacţie negativă din partea lor atunci când jucătorul nu mai e atent la flipper sau nu mai reacţionează deloc. În ciuda încetinelii, jocul nu derulează cursiv bilele, nici măcar în clipa unei instalări full (peste 1 Gbyte). Către toţi flegmaticii: prindeţi-l, dar repede! *(hw)*

SATISFACTIE 52%

Disney's Crazy Games Collection

■ GEN **Action** ■ PRODUCĂTOR **Disney** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ **Fără restricţii de vârstă**



STILUL ADEVĂRAT Grafica pare a descinde direct dintr-un film de desene animate.

În *Disney's Crazy Games Collection* este vorba despre de o colecţie de jocuri foarte mici. Începutul este făcut de Muschus Snowbattle, una dintre lumile ancorate în cea a Mulan-ilor din Missile Command. În Agrabah, maimuţa Abu trebuie condusă în stilul Pac-Man de-a lungul unui zid. În Battle for the Olimp Mountain, acţiunea se învârte în jurul dirijării unui cam gras cal zburător, pentru a atinge nişte obiecte, iar în Abyss Labirinth trebuie condus un rac prin lumea de corali de pe fundul mării. Datorită simplităţii sale, *Disney's Crazy Games Collection* este interesant mai ales pentru cei mai tineri jucători. *(hw)*

SATISFACTIE 38%

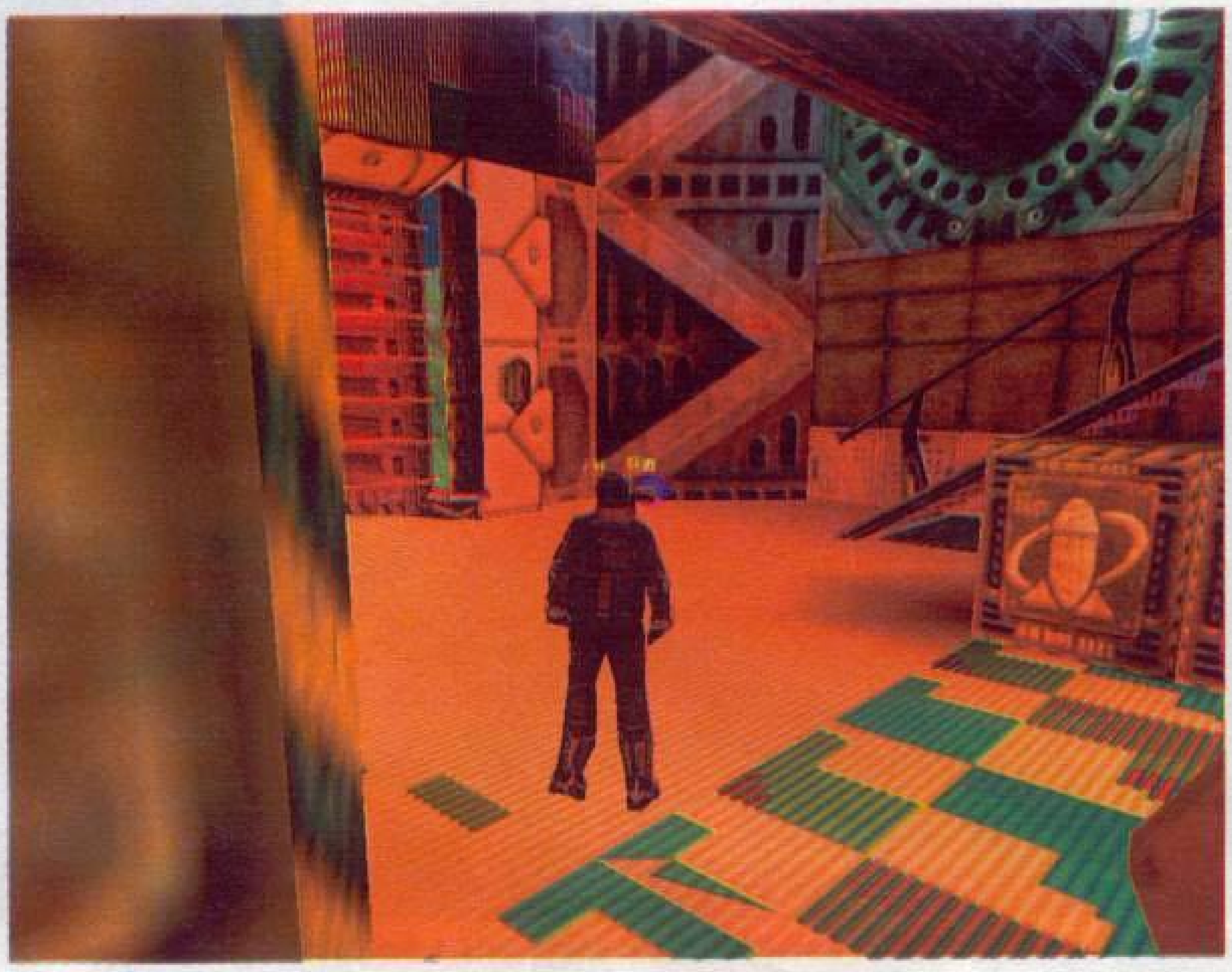
Fluşturaticul mesager al Cerului

Excepţionalul action-adventure îl întrece chiar şi pe Ultima 9 la deficienţe tehnice

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Shiny** ■ DISTRIBUŢIE **Virgin Interactive** ■ PREŢ **cca. 40$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

PE SCURT

- Principiu de joc original
- Grafică pretenţioasă, dar plină de greşeli
- Zece arme diferite
- 50 personaje
- Cel mai drăgălaş Mesia al tuturor timpurilor



UN OCHI ÎNCHIS Ce s-a întâmplat cu partea stângă a imaginii? În timp ce chip-urile grafice Voodoo3 provoacă căderea sistemului, chip-ul TNT2 arată totuşi CEVA.



La atâtea greşeli, bietului Bob i se lasă aripile.
Peter Kusenberg

OPINII

De fapt, nu am voie să mă plâng. M-am distrat enorm cu această versiune a lui *Messiah* şi nu am dat dreptate corului de voci ale colegilor mei împotriva bug-urilor de programare. În orice caz, este scandalos că, având o astfel de configuraţie a sistemului (PIII 500, DVD-Toshiba, Elsa Erazor III), încă mai e posibil să cadă sistemul. După patru ani de programare, ar trebui totuşi ca jocul să ruleze fără probleme, măcar pe plăcile grafice mai cunoscute, cum sunt GeForce, Voodoo3 şi TNT2. Aceasta îi dăunează genialului principiu de joc, astfel încât vă recomandăm să aşteptaţi apariţia următoarelor patch-uri.

La patru luni de la lansare, am făcut un review-test al promiţătorului titlu, însă acesta a dat rezultate neaşteptate. Ce s-a întâmplat?

Imediat după sosirea sa, în redacţie s-a instaurat dezamăgirea: jocul rulează fără probleme doar pe un singur sistem de lucru. Pe multe PC-uri, Bob se prăbuşeşte încă în timpul instalării, iar alte computere se chinuie, în ciuda driverelor grafice actuale, să-l pornească. Cel târziu la câteva minute după ce am făcut primii paşi în lumea lui Messiah, au apărut primele greşeli grosolane de afişare, sub forma unor pătrăţele colorate sau a unor figuri neidentificabile.

În timp ce versiunea demo testată de noi în luna decembrie apărea cu mult mai puţine greşeli decât produsul finit, principiul de joc a rămas neschimbat. Îngerul Bob trebuie condus printr-o lume futuristă şi furişat în corpurile diferiţilor trecători, pentru a se lupta sau a rezolva diferite enigme. În general, versiunea este reuşită, iar scenele de violenţă sunt foarte drastice, însă înscenate credibil.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan

Jocul de scenă al personajelor este nu numai original, dar şi distractiv, chiar şi în nivelele avansate.



UŞA SECRETĂ Unele texturi seamănă cu nişte motherboard-uri, aceasta în cazul în care apar pe ecran.

PE CD-ROM
Cele mai noi drivere GeForce



TRASUL ÎN FARFURII Chip-urile GeForce fabrică pătrate colorate în scenele din joc. Instalarea ultimului driver este imperios necesară.

PUNCTAJ — Messiah

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Drakan** — În ciuda vânzărilor moderate, zborul pe dragon al lui Ryn rămâne totuşi number one.
- **ShadowMan** — Călătoria lui LeRois prin regatul morţilor este interesantă şi plină de atmosferă.
- **Messiah** — Principiul de joc original recomandă titlul Shiny. Inadvertenţele tehnice sunt supărătoare.
- **Outcast** — Odiseea lui Cutter prin Adelpha este încă o operă inovativă.
- **The Devil Inside** — Controlul thriller-ului este o ruşine.

GRAFICĂ .... Suficient
Enervantă din cauza bug-urilor grafice.

SUNET .... Bine
Comentarii bine realizate.

CONTROL .... Mulţumitor
Necesită adaptare, însă în limitele acceptabilului

MULTIPLAYER .... Apreciere imposibilă
Nu există mod multiplayer.

82%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Celeron 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 600 MB	HDD: 800 MB

GRAFICĂ
- ✔ Software
- ✔ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✘ Open GL

SUNET
- ✔ EAX (SBLive!)
- ✔ Aureal 3D
- ✔ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC - Reţea - Internet -
Număr jucători/CD .... -
CDuri/pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

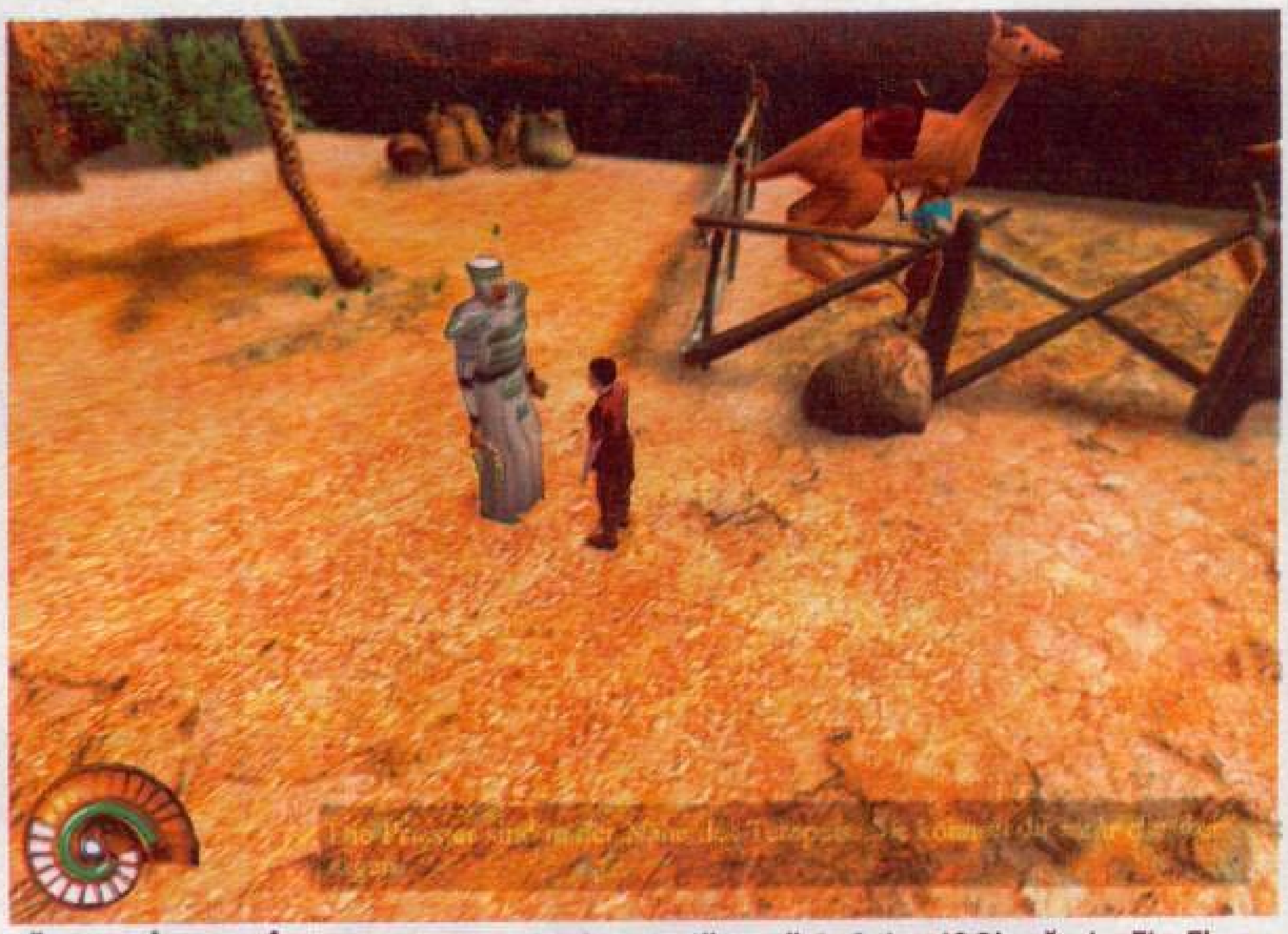
Nisip în motor

Cryo prezintă o călătorie în timp, pe planete deşertice, pentru prima dată în 3D

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Cryo** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ **Interzis sub 6 ani**

PE SCURT

- Bazat pe un clasic de H.G. Wells
- Imagine video dinamică
- Uriaşe peisaje pre-renderizate
- Rezoluţii de până la 1280x960 dpi



SĂRITURA ÎN TIMP Îi aminteşte oare cuiva în această scenă de Outcast? Din păcate, The Time Machine nu oferă nici pe jumătate atâtea inovaţii cât prima apariţie scenică a lui Cutter Slade.

Romanul *The Time Machine* a lui H.G. Wells este un adevărat clasic. Producătorul cunoscut pentru neobişnuitele sale aventuri, Cryo, încearcă acum să adapteze pentru joc materialul cu tentă filozofică despre călătoriile în timp şi evoluţia omenirii.

Time Machine se bazează de fapt doar pe câteva motive ale romanului folosit ca model şi nu are nimic de-a face cu acţiunea cărţii. Intraţi în rolul lui H.G. Wells şi începeţi călătoria în timp, cu o maşină de fabricaţie proprie. Partea proastă este că, pe cât se pare, sunteţi mai bun scriitor decât constructor, căci experimentul se termină prost: ajungeţi înapoi în mileniul 800. Lumea s-a transformat într-un loc devastat, care aminteşte de un imens deşert. Trebuie să aflaţi ce s-a întâmplat cu Pământul şi să căutaţi, printre altele, maşina dispărută a timpului. Cryo a înscenat povestirea obscură ca adventure în stilul lui Atlantis, oferind jucătorului nişte seri de ghicitori. Doar la grafică ar mai fi ceva de spus: pentru prima dată au reuşit să se impună cu un engine 3D. Personajul este dirijat printr-o natură 3D, care impresionează mai ales prin imaginile video afişate.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan

Un adventure drăguţ, cu un conţinut convenţional, învechit.

PUNCTAJ — The Time Machine

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Grim Fandango** — Referinţa genului, prin stilul, umorul şi story-ul său grandios.
- **The Longest Journey** — Înscenat cu dragoste: din păcate, cam sec pus în scenă.
- **The Timemachine** — O călătorie cu tentă ezoterică, cu o grafică interesantă, însă cu multe goluri de conţinut
- **Dracula Resurrection** — Drăguţ, prost înscenat, deloc de groază.
- **Faust** — Aventură confuză în alegerea Cerului sau a Iadului

GRAFICĂ .... Bine
Mediu renderizat drăguţ, puţină variaţie.

SUNET .... Mulţumitor
Muzică de atmosferă, dialoguri seci.

CONTROL .... Mulţumitor
Imprecis şi blocant la rezoluţii mari.

MULTIPLAYER .... Apreciere imposibilă
Nu există mod multiplayer.

63%
SATISFACŢIE

NECESAR	**RECOMANDAT**
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 450 MB	HDD: 600 MB

GRAFICĂ	**SUNET**
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - În reţea - Internet -
Nr. jucători / CD .... -
CD uri / pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

TESTE SCURTE

Strongman Competition

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Cat Daddy Games**
■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ **Fără limită de vârstă**



DURERI MUSCULARE Ce consumator de anabolice ar legăna mai bine nişte femei?

Pentru masă: şase pachete de muşchi concurează la opt discipline aproape comice, pentru a demonstra lumii că testosteronul poate înlocui cu succes sângele din vene. Cei mai buni la îndoitul maşinilor, aruncarea de cauciucuri, aruncarea în înălţime a butoiului, împinsul de TIR-uri primesc un pocal, în timp ce restul concurenţilor merg jigniţi să facă duş. Pentru motorizarea bărbaţilor ajung trei taste, oricum nu există mai multe mişcări în repertoriu. Tot ce puteţi face este să bateţi ritmic în două butoane de accelerare sau să apăsaţi la momentul potrivit tasta de acţiune. Timp de joc total: aproape 30 minute. Puteţi să-l cumpăraţi pentru 15 dolărei, dacă vreţi să vă distraţi la vreun party. *(dk)*

SATISFACŢIE 19%

Street Luge Racing

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Fusion Interactive**
■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ **Interzis sub 16 ani**



PE LÂNGĂ FINISH Rareori se ajunge pe ultima sută de metri fără coaste rupte.

Sporturile extreme cresc adrenalina sau omoară, însă aici se instaurează plictiseala. Asta în ciuda tahometrului care arată ceva peste 100 la oră şi a cursei care se desfăşoară pe serpentine, prin metropole sau trafic. Totuşi, cursele nu sunt captivante. Controlul la tastatură - stânga, dreapta, plus acceleraţie şi frână - este groaznic de imprecis, iar concurenţii care iau curbele par pregătiţi mai degrabă pentru accidente decât pentru victorii. Cele opt trasee se aseamănă în construcţie una cu alta ca o cască de motociclist. Grafica total învechită întregeşte impresia generală de dezamăgire. *(dk)*

SATISFACŢIE 38%

Beţia vitezei

Puneţi-vă centura! Piloţii Rollcage Sage 2 au nevoie în primul rând de un stomac sănătos

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Psygnosis** ■ DISTRIBUŢIE **Take 2** ■ PREŢ **cca. 49$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- 60 vehicule
- 24 sisteme de arme
- Peste 60 trasee
- Cinci tipuri de naturi
- 16 moduri de joc
- Maxim patru jucători pe un PC



OVERKILL Armele din Rollcage Stage 2 strălucesc de efecte speciale şi explozii fulminante. Folosirea harnică a armelor atrage puncte bonus.



OPINII

Rollcage Stage 2 este incredibil de rapid, iar pe unele trasee aproape prea rapid.

Sascha Gliss

În cazul lui *Rollcage Sage 2*, principul de joc stă în calea plăcerii pilotajului. De multe ori se întâmplă ca, în beţia vitezei, să fii oprit şi să pierzi secunde preţioase numai pentru orientare. Caz fatal, căci adversarii ciberneti-ci impun, începând din cea de-a doua ligă, un tempo drăcesc şi adună harnici puncte suplimentare. Cei care se împacă cu aceste probleme, vor găsi în *Rollcage Sage 2* unul dintre cele mai rapide şi impozante d.p.d.v. grafic jocuri din ultima vreme. În toate colţurile explodează sau fulgeră ceva în timp ce goniţi pe traseele variate. Motivaţia de lungă durată este menţinută de mulţimea mare de vehicule pilotabile.

Sport de curse extrem. Doar folosindu-vă de mijloace neortodoxe şi după o cursă extrem de rapidă veţi reuşi să vă instalaţi pe soclul învingătorului.

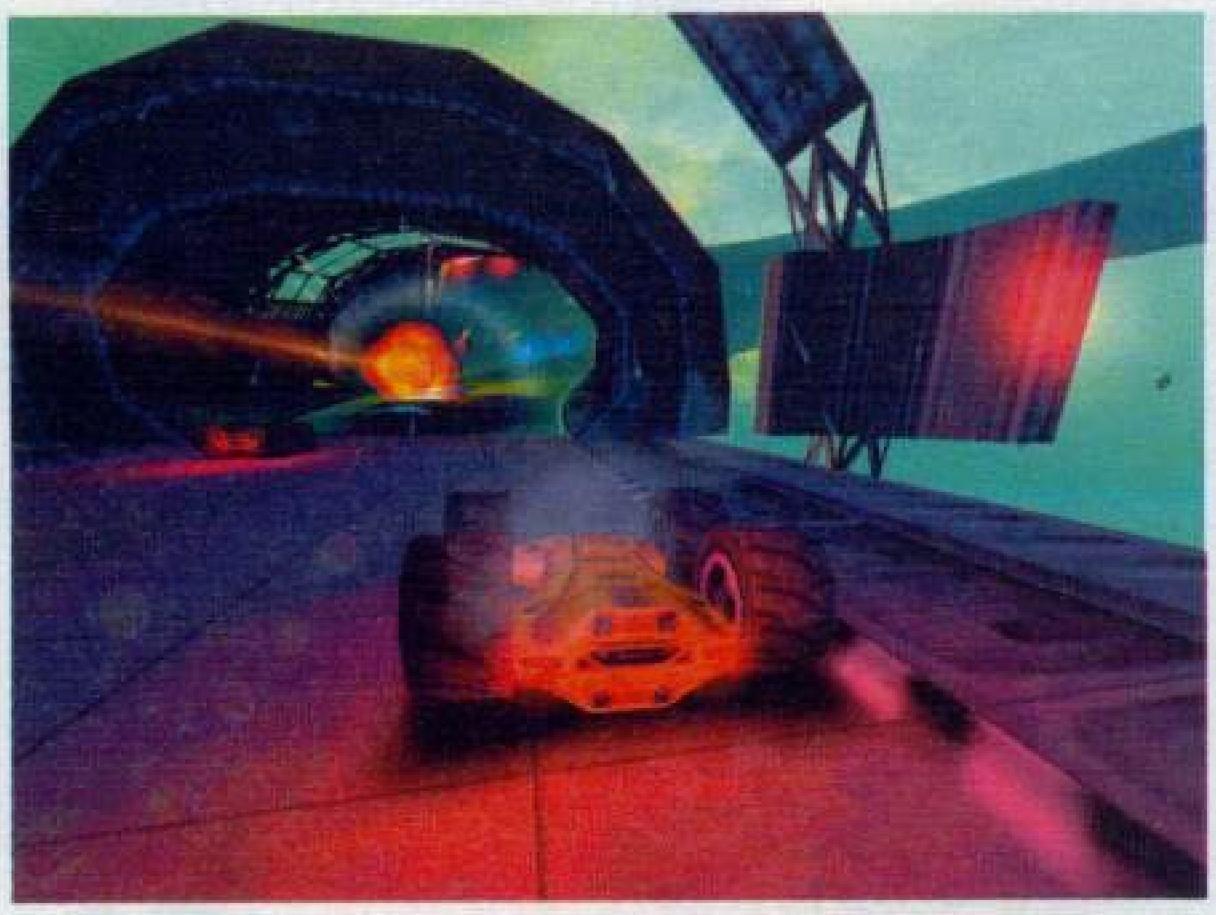
Ţineţi-vă capul sus la 400 mile/oră. Rollcage 2 vă testează, la fel ca predecesorul, simţul de orientare.

Vehiculele pentru finul lui *Rollcage* vin din Japonia: automobilele de jucărie teleghidate cu cauciucuri supradimensionate merg mai departe dându-se peste cap chiar şi după un accident extrem. Tocmai aceste maşinuţe trebuie să le conduceţi în *Rollcage Sage 2* prin nişte trasee futuriste. În câteva ligi este permisă folosirea armelor pentru a ajunge în frunte. Fiecare pilot poate să ruleze pe şosele cu maxim două încărcătoare pline, iar reumplerea lor se face după colectarea extra-urilor de pe drum. Maşinile mai simple nu dispun de un arsenal complet: dacă tocmai conduceţi un asemenea vehicul, trebuie să vă mulţumiţi cu goodie-uri simple precum rachetele neteleghidate. Uneltele distrugerii puteţi să le folosiţi nu numai contra concurenţilor. Aproape fiecare obiect aflat pe marginea drumului poate fi distrus. Răsplata se concretizează în puncte de bonus. La sfârşitul cursei, jocul calculează, în funcţie de aceste puncte şi de locul obţinut, rezultatul final. Ca în predecesorul său, şi în acest joc folosiţi toate cele 360 grade ale pistei. De exemplu, în tunele, la viteze mari, puteţi să părăsiţi carosabilul şi să continuaţi cursa pe tavan sau pe pereţi - oricum pe tavan stau lipite mult râvnitele extra-uri.

Sascha Gliss



PERFORMANŢA Săgeţile albastre de pe pistă produc o viteză suplimentară.



SPACE RACE În curbele prelungite ale acestui traseu suspendat atingeţi viteze nebănuite.

PUNCTAJ — Rollcage Stage 2

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

- **Nice 2** — Joc de curse în landurile germane. Cu gattling-gun-ul spre victorie.
- **Re-Volt** — Joc de curse: opulenţă grafică şi la fel de rapid ca Rollcage 2.
- **Rollcage Stage 2** — Impresionant vizual; din cauza controlului - destul de complicat de pilotat
- **Rollcage** — Predecesorul a trebuit să se descurce cu mai puţine trasee.
- **Speed Busters** — *Nice 2* se întâlneşte cu *NfS 3*. Mai greu de pilotat decât celelalte jocuri.

GRAFICĂ .... Bine
Super-rapid şi super-cursiv.

SUNET .... Bine
Grooves din Fatboy Slim.

CONTROL .... Îndestulător
Este nevoie de adaptare.

MULTIPLAYER .... Foarte bine
Multiplayer fără un LAN propriu.

71%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium II 266
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 50 MB	HDD: 250 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC 4 Reţea 5 Internet 5
Număr jucători/CD 4
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Obosit şi noroios

Despre cum se perfecţionează arta recycling-ului şi se scapă de fani

FACTS ■ PRODUCĂTOR **New World Computing** ■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ PREŢ **cca. 40$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000** ■ **Interzis sub 12 ani**

PE SCURT

- Peste 100 spells
- Peste 100 misiuni
- Peste 100 ore de joc
- Dreptul de a înceta jocul mai devreme



SOSIREA A CEVA NEDEFINIT Mare este perplexitatea când blocurile de pixeli se apropie! O fi prieten sau duşman? Întrebaţi-ne ceva mai simplu. Aşteptaţi şi o să observaţi dacă doare!



Un vas plin de pireu de cartofi ar arăta mai original şi mai drăguţ.

Daniel Ch. Kreiss

OPINII

Înainte ca cei din urmă simpatizanţi să mă facă praf, trebuie să declar: M&M numărul 8 înlătură, ba chiar nu mai are nimic de a face cu principiile şi conceptele care îi caracterizau predecesorii. Să vedem mai departe: jocul are totuşi părţi nostime prin faptul că, în anul 2000, avem ocazia să mai vedem roţi de dăruţă pătrate, munţi de colţuri şi figuri noroioase. Numai că singura problemă este că nu am deloc de gând să cheltui nici un ban pentru aceste zâmbete. Deci, în cazul în care vă gândiţi serios să investiţi vreun ban în această operă umoristică, vă dau un sfat: cumpăraţi mai bine partea a şasea. Arată la fel de "impunător" însă costă cu mult mai puţin.

Apariţia celui de-al optulea M&M se învecinează cu neruşinarea: anticizat atât ca gameplay cât şi ca grafică, el ocupă un loc în plus pe raft. Chiar şi cei mai nepretenţioşi jucători vor urla de dezamăgire.

Grafică ciudată, sunet zgâriat, acţiune stereotipă: bine aţi venit în trecutul RPG-urilor!

În clipa în care un magician are chef de distrugere, el creează un portal prin care se năpustesc toate cele patru elemente - scurt timp mai târziu, primul oraş a dispărut de pe hartă. Extraordinar de creativ. Pentru ca măcar restul ţării să rămână în picioare, cetăţenii se jertfesc pe ei înşişi. Mai întâi, trebuie să scoateţi din traficul fantezist o mulţime de piraţi, şobolani, lupi şi spirite. În acest timp, se umflă printre ei balonaşe cu valori, recrutaţi companioni sau citiţi dialoguri fără sunet pe ecran.

Oricum, faptul că vreţi să-i salvaţi pe acei cetăţeni, nu este ceva de la sine înţeles. În definitiv, trebuie să vă strecuraţi prin nişte teritorii pentru care cuvântul "colţuros" nu redă atât de bine pe cât ar trebui imaginea creată. Dealurile seamănă cu nişte castele din cărţi de joc, prietenii şi inamicii sunt la fel de inexpresivi şi toate texturile au o paliditate aparte. Sunetul şi controlul ne scot la fel de multe chiote de bucurie. Lăsând acum totul la o parte, rămâne doar un joculeţ RPG pentru nostalgici cu misiuni şi lupte încleştate de click-uri, cu vrăji şi cu arme până la tavan precum şi cu o suprafaţă de joc plană până la orizont.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Corneliu Dan



CINE SUNT? Rezultatele cercetărilor noastre arată că personajul din imagine este un ceva prietenos.



LOVITURĂ DUPĂ LOVITURĂ Luptele urmează într-un tempo foarte rapid. Masa adversarilor o depăşeşte pe cea din Diablo şi confraţii săi.

PUNCTAJ — Might & Magic 8

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Ultima 9
O sărbătoare a fanteziei

Baldur's Gate
Începând cu profunzimea sa, acesta este încă un produs model.

Planescape
Mai morbid, mai supărat, mai bun: fără 3D şi totuşi grafica este drăguţă.

Might & Magic 8
An nou, poveste veche: nu se vede nici un pic de progres. Unii pleznesc de dezamăgire.

Might & Magic 7
Părea a fi un preview a ce va urma: partea a opta contrazice însă această teză.

GRAFICĂ .... Deficitar
Doar grămezile de gunoi arată mai atractiv.

SUNET .... Îndestulător
Liniştea dintre sunete crează variaţie.

CONTROL .... Mulţumitor
Era acelaşi efect şi cu câteva taste mai puţin.

MULTIPLAYER ...... Imposibil de apreciat
Nu există mod multiplayer.

56%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 375 MB	HDD: 550 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC - Reţea - Internet -
Număr jucători/CD .... -
CDuri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Marşul spre moarte

Mamiferele sinucigaşe nu s-au schimbat deloc în ultimii ani

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Tarantula Studios** ■ PREŢ **cca. 40$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000** ■ **Fără restricţii**

PE SCURT

- 102 nivele
- 12 nivele de antrenament
- Opt posibilităţi de acţiune
- Peisaje 2D cilindrice
- Nici o reînnoire semnificativă



NU CHIAR 3D Peisajele sunt plane însă au fost create în jurul unor astfel de cilindri. Aici se vede un popor de lemingi care pot înota.

80 de figuri pe două picioare mărşăluiesc hotărât spre prăpastia înfricoşătoare. Se agaţă de vârfurile de munţi, se luptă cu piranha sau se aruncă în aer.

Toate acestea, pentru ca o mână de figuri simpatice să ajungă nevătămate la ieşirea din labirint şi pentru a-i juca o farsă soartei. *Lemmings Revolution* emană acelaşi şarm şi are acelaşi conţinut ca predecesorul său care între timp a împlinit şase anişori. Principiul de joc este foarte simplu permiţând tocmai din această cauză designuri complexe de nivele. Lemingii cad dintr-o ladă afară şi fug ţintă spre următoarea prăpastie. Pentru ca sinucigaşele animăluţe să nu îşi piardă vieţile cu un ton asemănător unor aplauze, jucătorul trebuie să le indice calea. El trebuie să înzestreze unii lemingi cu anumite capacităţi: constructorii de scări, săpătorii de tunele şi alpiniştii sunt doar câteva dintre cele opt meserii pe care poate să le aibă un leming în scurta sa viaţă. Din păcate, numărul de şcoli de perfecţionare este limitat ceea ce face din *Lemmings Revolution* să devină un foarte greu joc de gândire: care lemming să fie pus să lucre ceva anume şi când pentru a le elibera tovarăşilor săi drumul înţesat de prăpăstii, ape şi spaţii goale.

Harald Wagner
t.a. Corneliu Dan

Jocul posedă acelaşi şarm şi conţinut ca numeroşii săi predecesori.

PUNCTAJ — Lemmings Revolution

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt

Lemmings Revolution
"Revoluţionară" este doar suprafaţa de joc curbă - totuşi este un joc de gândire foarte reuşit.

Lemmings for Windows 95
Unul dintre primele jocuri pentru Windows, altfel - identic cu Lemmings.

Cannon Fodder 2
Omuleţi asemănători porniţi spre ieşire, - însă înarmaţi.

Lemmings 3D
Prea complicat. Lemming-şii din lumea 3D erau aproape incontrolabili.

Lemmings
Grafică pixelată şi 2D, aproape identic cu Lemmings Revolution.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Grafică 3D obişnuită şi inutilă.

SUNET .... Mulţumitor
Efectele sonore se trag din prima versiune.

CONTROL .... Bine
Doar opt icoane, un mouse-cursor cam nesigur.

MULTIPLAYER ...... Imposibil de apreciat
Nu există mod multiplayer

80%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 4 MB	HDD: 324 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC - Reţea - Internet -
Număr jucători/CD ....-
CDuri/pachet ....-

CONTROL
Force Feedback .... ✘

SHORTTESTS

Virtual Skipper

■ GEN **Simulation** ■ PRODUCĂTOR **Duran**
■ DISTRIBUŢIE **Ubi Soft** ■ **Fără restricţii de vârstă**



CONTRA VÂNTULUI Căpitanul este solicitat la maxim încă din primele misiuni de training.

Presupusa "prima regatta pe PC" este o simulaţie demnă de luat în seamă, spre deosebire de cu adevărat primul software de navigaţie cu pânze Sail, însă categoric nu este un joc pentru începători. Vântul, vremea şi curenţii marini sunt la fel de realist simulaţi ca şi comportamentul bărcii. Din păcate, controlul este limitat doar la ridicarea pânzelor şi la ajustarea cârmei. Nu este posibil un control fin al bărcii. Cei care stăpânesc cele trei clase de ambarcaţiuni pot să concureze la renumitele trasee de regatta împotriva unor căpitani PC puternici, însă jocul poate avea loc şi împotriva unor adversari reali în Internet. *(hw)*

SATISFACŢIE **44%**

Business Tycoon

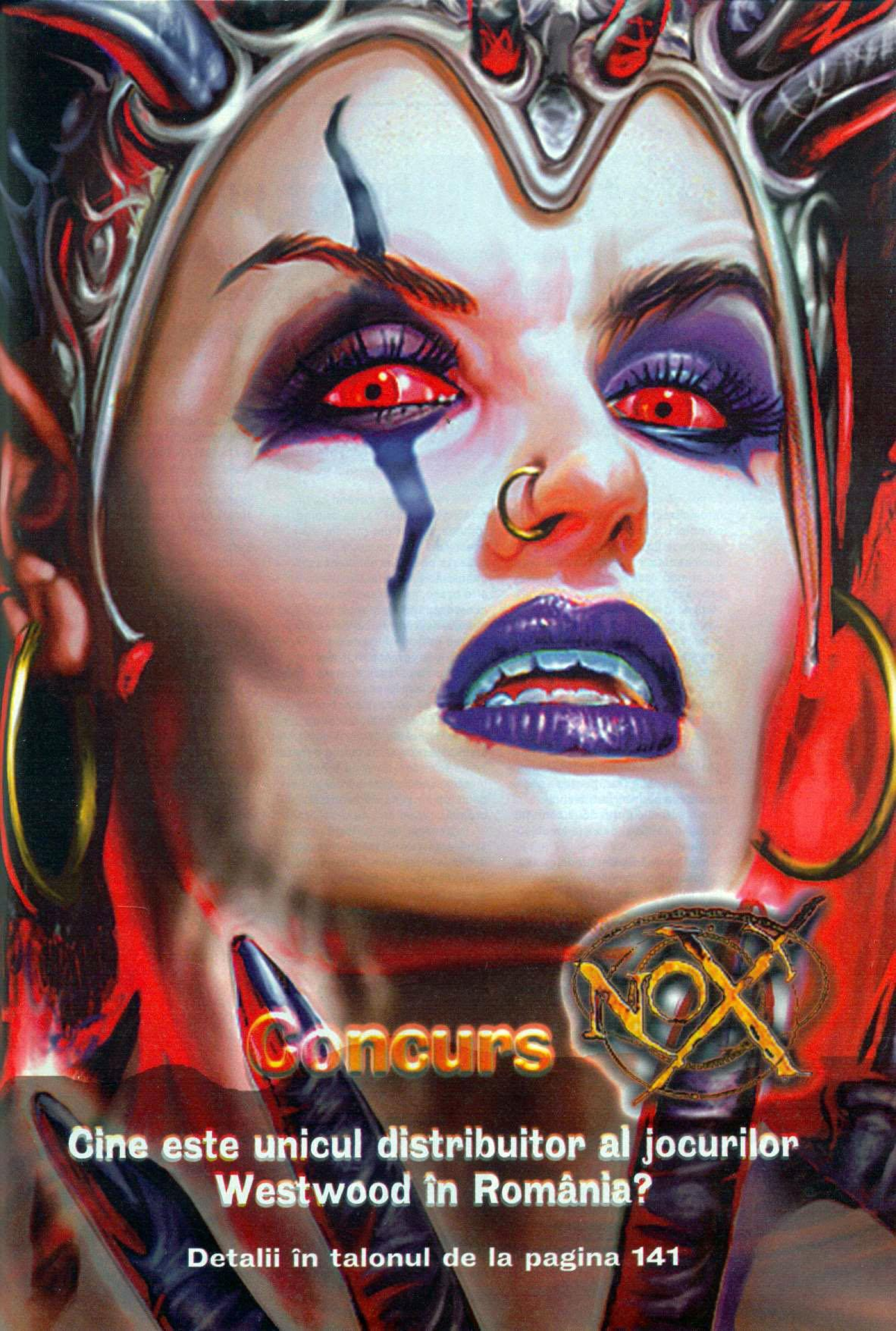
■ GEN **Management** ■ PRODUCĂTOR **Stardock**
■ DISTRIBUŢIE **Ubi Soft** ■ **Interzis sub 6 ani**



CONTROLABIL Suprafaţa de joc poate fi controlată utilizând doar şase butoane.

O simulaţie economică foarte simplă vine de la Ubi Soft. Jocul împodobit cu logo-ul canalului TV - n-tv ne dă posibilitatea de a concura pe una dintre cele trei pieţe de mărfuri împotriva unor adversari PC sau umani. Posibilitatea de analiză neîndestulătoare, reacţiile extrem de rapide şi, mai ales, piaţa de aprovizionare foarte slabă fac din *Business Tycoon* o pierdere de vreme fără pretenţii: dacă preţul variază, variază şi cantitatea cerută pe piaţă. În acest mod puteţi să asiguraţi întotdeauna cantităţile optime, fapt care se pare că îi prieşte mai ales adversarului PC. *(hw)*

SATISFACŢIE **36%**


Concurs
NOX
Cine este unicul distribuitor al jocurilor
Westwood în România?
Detalii în talonul de la pagina 141

Calculatoare şi Internet românesc

O dată cu explozia tehnicii de calcul şi a accesului la informaţie prin intermediul Internet, din ce în ce mai mulţi utilizatori români de calculatoare au început să-şi dorească o legătură la reţeaua internaţională. Dar de la a dori până la a avea este drum lung. De ce ?, se vor întreba unii.

În prezent numai unele universităţi, licee sau firme au acces la Internet. Să nu-i uităm pe cei care prin intermediul unui modem reuşesc noapte de noapte să prindă o legătură prin reţeaua telefonică. Spun "prindă", pentru că de obicei, după câteva minute, legătura se întrerupe, mai ales dacă centrala telefonică este de tip analog. Mai există şi posibilitatea navigării pe Internet de la un club, contra unei taxe, care variază în funcţie de viteza de transfer, dotarea calculatoarelor sau alte facilităţi (aer condiţionat, muzică, ambient, etc.).

Deşi preţurile sunt uneori exagerate, aici ai posibilitatea de a intra pe chat cu un prieten din America şi la ora 2 noaptea sau îţi poţi încerca forţele într-un *Starcraft* sau *Quake* într-o echipă multinaţională. Dar, pentru a putea juca ceva pe Internet, trebuie îndeplinite cel puţin două condiţii:

1. clubul să fie în posesia jocului original;

2. legătura să fie destul de rapidă ca jocul să nu "rupă" (expresie larg folosită, care defineşte în general rularea unui joc la un număr de FPS-uri mult sub cel preconizat de producător).

Care este de fapt problema Internetului în România ? Toţi utilizatorii sunt supăraţi pentru că la noi, Internetul "merge" prost. În toată lumea, serviciile Internet sunt oferite de aşa-numiţii ISP (Internet Service Provider).
În România există câteva firme cu activitate de ISP, care contra unor sume, calculate de obicei în dolari americani, oferă Internet la viteză românească. Dacă legătura este de tip dial-up sau linie închiriată, vina va cădea pe Romtelecom, deseori pe nedrept. Viteza de transfer atinsă de aceste linii rar depăşeşte practic 40 Kb/s, dar sunt situaţii când se ating rate de transfer de 200 Bytes/s. Astfel de viteze aduc la exasperare utilizatorii pentru care încărcarea completă a unei pagini este un test de răbdare, iar download-ul unui fişier de 2Mb - un lucru incredibil, care merită scris şi transmis din generaţie în generaţie.

Toată lumea este de acord că tânăra generaţie are nevoie de acces la orice fel de informaţie.

Conversând de curând cu un prieten din America, de origine română, plecat din ţară în 1990, acesta mă întreba de ce nu găseşte pe serverele româneşti imagini live din Bucureşti sau din alte oraşe, la ei transmiterea acestora fiind elementară. De asemenea, se mira de calitatea şi cantitatea informaţiilor de pe unele pagini Web româneşti, timpii imenşi de încărcare a unei simple animaţii Flash şi era chiar curios de ce la noi nu se pot cumpăra produse pe Internet, folosind cărţile de credit. Ce aş fi putut să-i spun? I-am explicat cum e cu viteza de transfer, dotarea tehnică, interesul celor care au pârghiile decizionale şi nu i-a venit să creadă.

În general, toţi sunt de acord că tânăra generaţie trebuie să aibă acces la orice fel de informaţie. În această idee, multe licee, universităţi au sau au început demersuri pentru conectarea la Internet. Dar nu numai legătura propriu-zisă este cea mai importantă, mai este nevoie de server, de staţii de lucru, de administratori, de spaţiu. Internetul nu mai este egal cu viruşii, atacul hacker-ilor, piraterie software.

Încet-încet, Internetul nu mai este ţinut încuiat (în săli speciale, sub lacăt) şi la care acum au acces toţi doritorii, dar din păcate nu atât timp cât ar prefera ei. Internetul este la ora actuala cea mai importantă sursă de informaţie, în cinci minute găseşti absolut orice te interesează, fără a pierde timpul prin biblioteci, printre cărţi cu pagini lipsă, citite de mai multe generaţii.

Nu întotdeauna dorinţa de nou poate fi sprijinită şi material. De aceea, se întâlnesc şi cazuri în care reţeaua este compusă din nişte "fantastice" 486 DX 4, ale căror plăci de bază sunt acoperite de un praf aşa de gros încât nici nu li se mai văd integratele. Am văzut un server de Internet 486 DX2 -



THERE IS NO PLACE LIKE SCHOOL Unul din sutele din laboratoarele universitare unde studenţii au acces la programe de simulare matematică.

66Mhz, care gestiona o reţea de 16 staţii de lucru 286 fără hard-disk, primite prin sponsorizare în 1992. Nu, imaginea nu este de la vreun muzeu, aceste staţii există şi funcţionează, aici Internetul reducându-se la modul text sau un e-mail cu celebrul Pine. Exista la un moment dat o glumă: aceste calculatoare sunt Diesel, referire făcută la zgomotul infernal care se aude din carcasele înalte de jumătate de metru şi care nu adăpostesc decât o sursă cu motor de ventilator industrial, o placă de bază "originală IBM", o placă video şi una de reţea BNC, microprocesorul şi pumnul de fire groase cât cablul de telefon. Acesta este adevărul, chiar dacă am exagerat puţin. Pe de altă parte, există şi laboratoare dotate la zi, în care întâlnim staţii grafice SUN, calculatoare performante, pe care rulează aplicaţii de grafică, proiectare CAD şi simulare matematică. Să nu uităm că în şcoli există elevi şi studenţi care nu-şi pot permite nici măcar un calculator la mâna a şaptea şi pentru care cele câteva ore petrecute săptămânal în faţa monitoarelor înseamnă foarte mult, poate chiar biletul câştigător, atunci când se va pune problema unei angajări.

Există însă şi situaţii ilare, în care au acces la Internet persoane care sunt interesate doar de horoscop sau de chat şi nu au acces ingineri, medici, cercetători de înaltă clasă, pentru care informaţia tehnică, medicală, economică este esenţială. Sunt institute de cercetare sau de proiectare care nu au nici măcar o adresă de e-mail, în care inginerii proiectanţi lucrează încă la planşeta de desen, cu rigla şi creionul, visând la un calculator pe care să fie instalat AutoCAD-ul, program pe care l-au învăţat pe băncile universităţii şi pe care l-ar folosi pentru a-şi simplifica munca.

Proiectarea paginilor de Web este în străinătate o afacere foarte bănoasă, companiile fiind conştiente că imaginea şi afacerile lor depind în foarte mare măsură de aceste pagini Web. La noi, firmele rar îşi permit să angajeze un specialist care să se ocupe în mod constant de pagina lor. Deseori sunt realizate la repezeală câteva secvenţe HTML, două-trei poze, ceva informaţie copiată dintr-un prospect, o adresă, un număr de telefon. Bine şi aşa, dar informaţia nu este actualizată luni de-a rândul, locul cunoscutelor bannere "Under Construction" nefiind reclamat de nimic nou. Se

Sperăm că în viitor vom avea şi confortul nu doar echipamentele necesare.



PAUZELE SE POT FOLOSI ŞI ALTFEL În pauza dintre două cursuri trebuie să-mi citesc e-mail-ul.

cheltuiesc sume imense pe conferinţe, întâlniri, excursii în ţară şi străinătate, mochete luxoase, geamuri termopan sau pereţi îmbrăcaţi în faianţă, dar nu se iau decizii privind tehnica de calcul, modernizare, şcolarizarea personalului în acest domeniu. Se crede că achiziţionarea unor calculatoare rezolvă problema. Nici pe departe. Mai este nevoie de software cu licenţă, de personal pregătit corespunzător, dornic să lucreze cu ceva nou, de o legătură la Internet care să faciliteze transmiterea de informaţie între filialele societăţii şi în relaţiile cu clienţii, de o pagină de Web care să atragă noii clienţi, de multe altele care să facă încet-încet trecerea de la revoluţia industrială la cea informaţională. Există în România firme care au început deja să-şi dea seama de importanţa Internetului. Astfel, s-au făcut primii paşi spre comerţul on-line, apărând deja câteva site-uri în care utilizatorul poate alege şi comanda din câteva sute de produse ori poate licita pentru vânzarea sau cumpărarea unui produs. Astfel de site-uri se găsesc la adrese precum: www.teora.ro, www.panda.ro, www.officemall.ro, www.eeebiz.ro, www.okazii.ro etc.

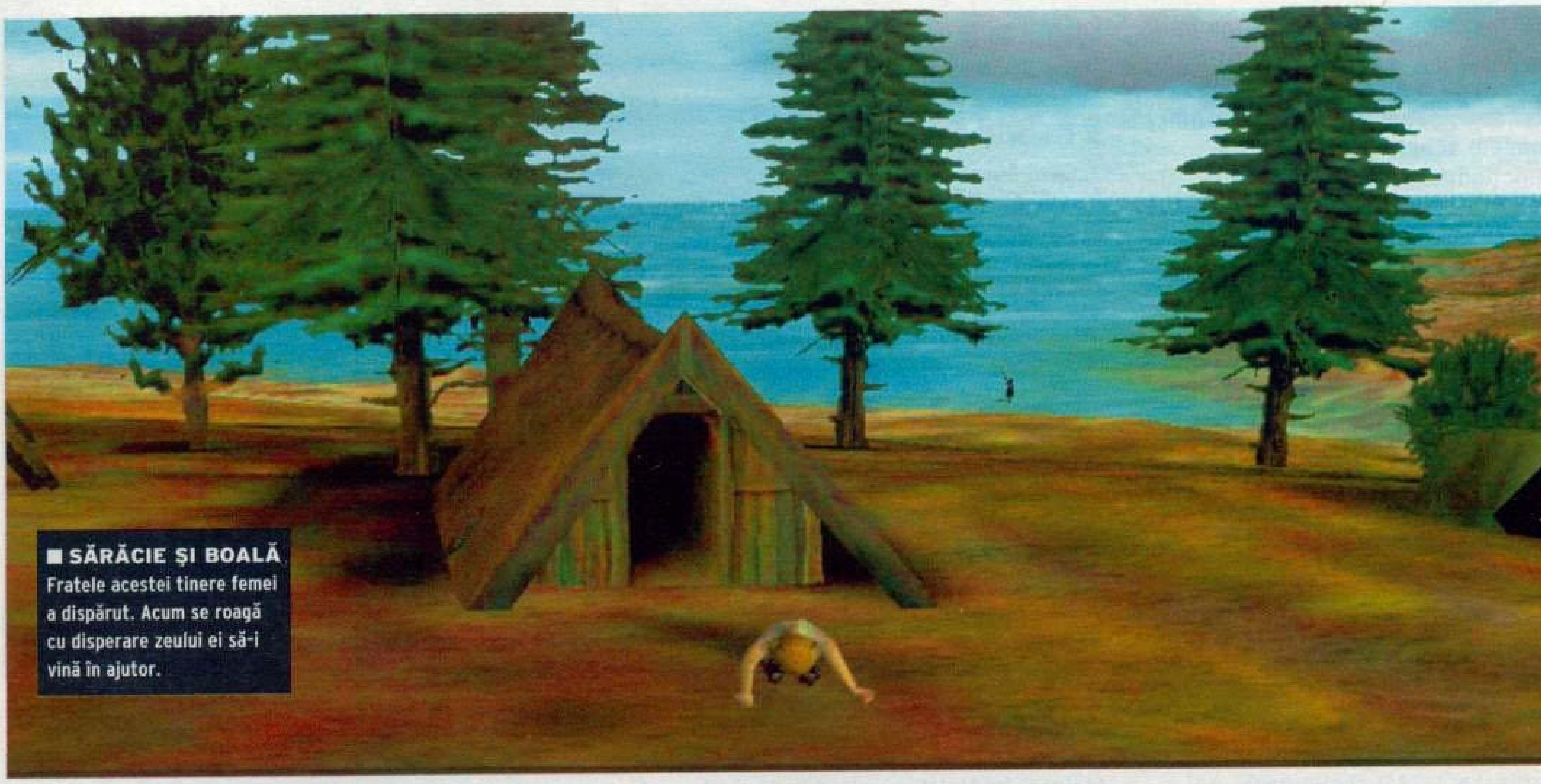
O altă categorie de site-uri interesante şi deosebit de utile sunt cele din categoria "portal". Acestea oferă gratuit diferite informaţii economice, turistice, tehnice, afaceri, din domeniul IT, de interes general. Chiar dacă mai au mult până să ajungă la nivelul lui Yahoo sau Geocities, portalurile româneşti încep să-şi facă un nume, iar unele chiar merită să fie menţionate aici: www.click.ro, www.gaseste.com, www.portal.ro, www.home.ro, www.index.ro, www.edison.ro, www.millennium.ro, www.orientation.ro, www.start.ro, etc. Acestea includ şi motoare de căutare, deosebit de utile celor care caută resurse româneşti, dar şi străine. Alte firme au început deja să dezvolte diverse module software, care, adunate cap la cap, cu unele modificări, dau naştere unor site-uri Internet splendide. Cu toate aceste realizări, situaţia generală nu este prea roză. Deşi unele societăţi de cablu TV intenţionează să introducă, până în 2002-2003, în serviciile lor şi furnizarea de Internet (chiar prin cablul TV), accesul la reţeaua internaţională rămâne în prezent aproape un lux. Sunt convins că peste câţiva ani Internetul va deveni o prezenţă banală în viaţa unui utilizator de computer, aşa cum este acum telefonul sau televiziunea prin cablu. Atunci, cine va citi acest articol va zâmbi cu superioritate.

Ionuţ Ghionea

Trăim era informaţiei, în care fiecare secundă este preţioasă.



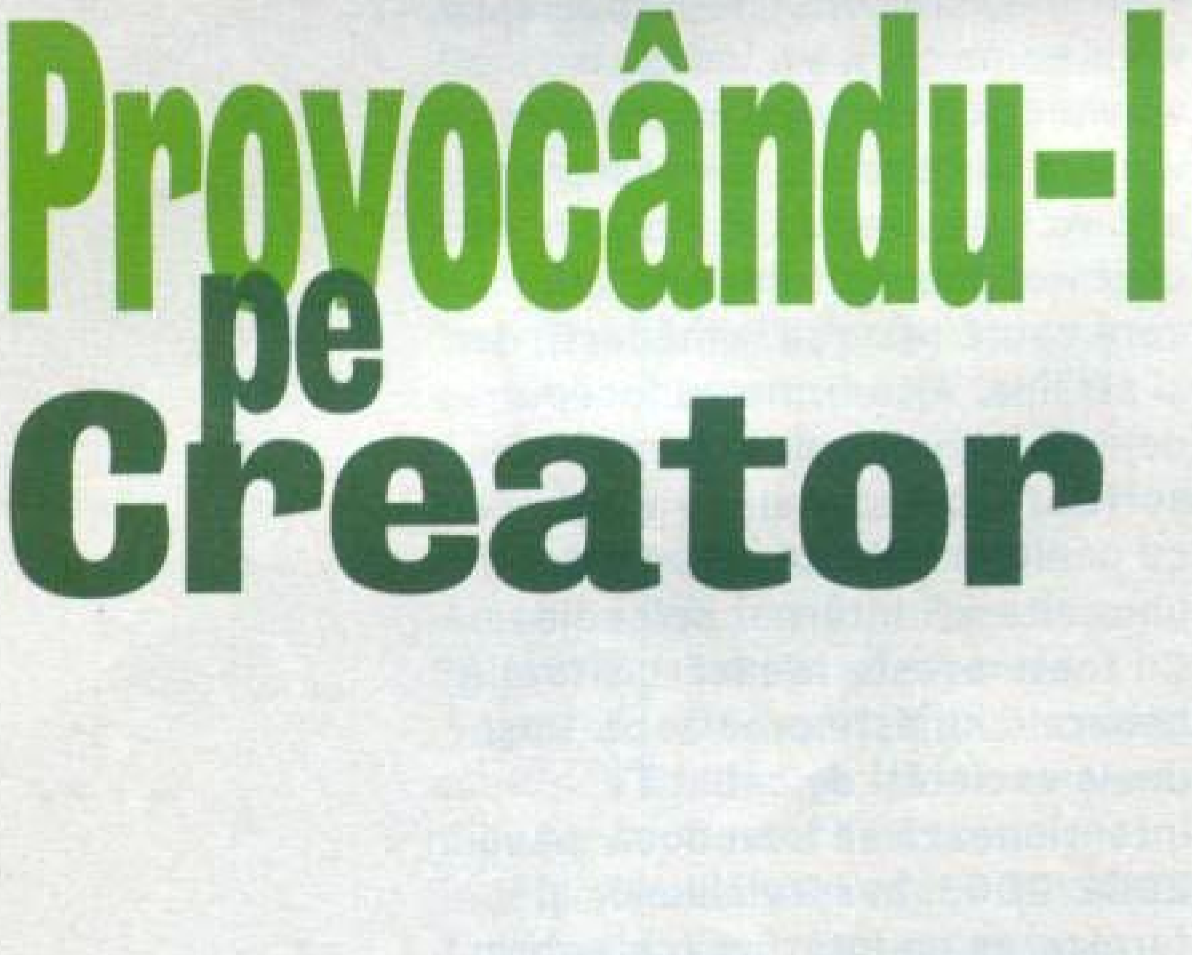
VECHI ŞI NOU Calculatoare în aşteptarea studenţilor. Chiar dacă mobilierul e mai vechi, dotarea IT e de ultimă oră, şi asta e foarte bine.



■ **SĂRĂCIE ŞI BOALĂ**
Fratele acestei tinere femei a dispărut. Acum se roagă cu disperare zeului ei să-i vină în ajutor.

Provocându-l pe Creator

Cine n-a sperat vreodată într-un ajutor din Cer sau s-a rugat pentru el? Lucrurile cerute Atotputernicului sunt aduse la îndeplinire de computer.



NEGRU PE ALB Un fragment din script-ul Lost Brother. Toate posibilităţile de acţiune ale jucătorului trebuie dinainte prevăzute.

Când începe jocul, sunteţi un zeu fără puteri, care trebuie să-şi cucerească un sat, să se îngrijească de el, să-şi supravegheze poporul şi să strunească o creatură încăpăţânată. Pe scurt, cu toate că sunteţi zeu, trebuie să vă murdăriţi mâinile. Locuitorii satului au problemele lor omeneşti, cu care se adresează zeului. Aceste consultaţii cotidiene, împreună cu dilemele morale pe care le cauzează, le vom numi provocări. Modul în care veţi proceda cu aceste provocări va decide asupra imaginii jucătorului în program şi va influenţa întreaga derulare a jocului. Toţi cei de la Lionhead au devenit maniaci în găsirea şi inventarea unor astfel de provocări. James Lach, programatorul de script-uri, adună ideile şi le introduce în *Black&White*. James ne explică: "În *Black&White*, zeul încă nu şi-a pierdut contactul cu poporul său. Credincioşii îl adoră, dar aşteaptă şi intervenţii de Sus. Fie că se roagă pentru ploaie, ajutor sau pentru o sentinţă în cazul unei dispute, va vedea tot timpul reacţiile lor. Ca zeu, nu este neapărat necesar să le asculte rugăminţile. Este liber să-şi ignore poporul. Jucătorul poate juca până la capăt şi poate chiar câştiga, însă provocările există pentru a fi primite. Unora pur şi simplu nu le poţi rezista."

Iată una dintre primele provocări: o femeie cere ajutor pentru fratele ei care s-a pierdut. Este neliniştită, deoarece bărbatul e bolnav de moarte şi a fugit în pădure cu febră mare. Timpul presează. Ce se poate face acum? Se poate ignora situaţia disperată a femeii şi fratelui ei. Sau se poate căuta cel rătăcit şi poate fi adus în siguranţă la sora sa. Poate fi videcat astfel încât să se întoarcă singur în sat. Sau poate fi omorât. Sau poate fi omorâtă şi sora sa, deoarece abuzează de timpul preţios al zeului.

Se pare că există soluţii bune sau rele din punct de vedere moral. Fapta de a-i ucide pe unul sau pe amândoi nu este un act prietenos. Însă lumea din *Black&White* nu este doar albă sau neagră. Dacă o luaţi, de exemplu, pe soră şi o lăsaţi în pădure să-şi caute fratele, este acesta o faptă bună sau rea? Găsirea fratelui şi vindecarea sa, urmată de părăsirea lui în pădure, este o faptă ambiguă din acest punct de vedere. Ce se întâmplă dacă ignoraţi situaţia? Este rău să laşi natura să-şi urmeze cursul?

Programul îl observă pe jucător, orientarea sa, intensitatea cu care joacă, experienţa, provocările pe care le acceptă şi cele pe care le respinge. Astfel, *Black&White* va hotărî următoarea provocare. Programul se personalizează individual pentru fiecare jucător. Este o proprietate minunată, însă oarecum frustrantă, ştiind că va fi văzută doar de puţini jucători.

În *Black&White* vor exista numeroase provocări. La unele veţi avea nevoie de sprijinul creaturii dvs., iar pentru altele veţi avea nevoie de anumite capacităţi. La trecerea cu bine a unei provocări veţi fi răsplătit, însă cea mai mare răsplată va fi conştiinţa datoriei împlinite cum trebuie.

Steve Jackson
t.a. Corneliu Dan

Portretul unui superproducător de antiviruşi

Interviu cu Dan Clement, marketing manager la GeCAD SRL, producătorul binecunoscutului antivirus RAV



DAN CLEMENT
marketing manager

Rep.: Ce reprezintă firma GeCAD şi când a fost înfiinţată?

Dan Clement: Fondată în 1992 ca şi companie particulară, societate cu răspundere limitată, GeCAD The Software Company este bazată integral pe capital românesc. Specializată în dezvoltarea şi implementarea de soluţii informatice, cu o cifră de afaceri pe anul 1999 de peste 3,1 milioane USD, GeCAD SRL s-a impus în ultimii opt ani ca unul dintre cei mai puternici dezvoltatori de software din România. GeCAD este şi un foarte activ reseller cu valoare adăugată în România, al tuturor produselor software importante din lume, fiind recunoscut ca un leader de piaţă.

- Care este principalul domeniu de activitate?

- Activitatea GeCAD în domeniul software se centrează pe trei direcţii:
● dezvoltare de software original GeCAD, software la comandă
● soluţii IT, consultanţă pentru licenţiere şi implementare de sisteme informatice complexe
● servicii software, contracte de suport tehnic software

Seria de produse RAV ale GeCAD este apreciată atât în ţară cît şi peste hotare

- Ce programe a lansat GeCAD şi care sunt proiectele pe termen scurt?

- Produsele originale GeCAD de cel mai mare succes includ: ● linia de produse RAV AntiVirus, în prezent la versiunea 7, cea mai utilizată soluţie antivirus în România ● GeCAD Fast Commander, un shell pentru DOS, foarte rapid şi confortabil ● Romanian Archiver eXpert (RAX Toolkit), un produs complex, care include software performant pentru compresie, alături de alte facilităţi ● puternicul WISDoM - Workflow Integrated System & Document Manager, un pachet software care va fi lansat curând, modern şi orientat spre client, bazat pe componente Microsoft, rezolvând necesităţile clienţilor din categoria Enterprise (comunicaţie eficientă, process management, dezvoltare controlată, proiectare şi implementare a sistemelor calităţii) ● OdM CAD Series, o suită extinsă de biblioteci de organe de maşini şi alte componente, extrem de utile în proiectarea mecanică.

- Se ştie că linia de produse RAV este foarte apreciată atât în ţară, cât şi peste hotare. Mai mult, RAV a primit foarte multe distincţii de la organizaţii internaţionale. Care sunt aceste distincţii?

- Într-adevăr, RAV este deţinătorul unor importante distincţii internaţionale, care includ The Virus Bulletin - titlul VB 100%, septembrie 1999 şi noiembrie 1999, ZDNet - cinci stele şi Editor's Pick, iunie 1999, Virus Test Center Hamburg - Top 5 pentru stabilitatea instalării şi rulării, martie 1999. Cotată constant în ultimii doi ani între primele zece produse AV din lume, Seria RAV 7 este exportată pe toate meridianele lumii.

- Concret, cu ce se ocupă un marketing manager dintr-o firmă de software?

- Coordonează departamentul de marketing şi participă activ în toate fazele şi la toate activităţile de marketing ale companiei, pentru toate liniile de activitate, pe toate pieţele pe care le serveşte. Sintagma "toate activităţile" acoperă o largă varietate de proiecte ocazionale şi activităţi rutiniere, spre exemplu proiectarea campaniei de promovare a RAV AntiVirus v.8, care se va lansa în curând, de la tema artistică şi până la lista evenimentelor de sponsorizat.

- Am înţeles că se află în lucru versiunea 8 a RAV.

- Da, acum ne aflăm încă în faza de testare, atât în interiorul firmei, cât şi cu colaboratori externi.

RAV 8 bate la uşă. Sperăm că va fi la fel de reuşit ca versiunile anterioare.



- Romanian AntiVirus este cel mai cunoscut antivirus românesc. Cât costă să realizezi un asemenea produs ?

- Investiţia într-un produs software apreciat internaţional şi deci vandabil pe piaţa globală este infernal de mare şi de complexă. Nu este vorba numai de bani, este vorba în primul rând de investiţia în oameni, pentru că în spatele unui produs software stă un volum enorm de research & development (R&D). Fără o sistematică şi eficace cercetare şi dezvoltare, din partea unor oameni a căror valoare nu se măsoară doar în bani, nici nu poate fi vorba despre afirmare în faţa comunităţii internaţionale a specialiştilor dintr-un domeniu atât de fierbinte cum este cel al soluţiilor software antivirus. Pe lângă R&D, pe drumul de la idee la produsul finit contribuie mulţi alţi oameni specializaţi în ceea ce fac.

- În câteva cuvinte, care este misiunea firmei GeCAD?

- Prin profesionalism şi experienţă ca producător şi distribuitor de software, GeCAD Software generează soluţii informatice personalizate, pentru cerinţele de dezvoltare ale companiilor moderne.

- Cum puteţi fi contactaţi?

- Îi invităm pe toţi cei interesaţi să ne viziteze paginile de Web: www.gecadsoftware.com, www.rav.ro. Aici vor găsi şi multe alte informaţii despre compania noastră, produsele şi serviciile pe care le oferim.

a consemnat Ionuţ Ghionea



■ KLUNA, KALDAR-i SAU COLONIŞTI
În No Name War veţi lupta pentru supremaţie cu una dintre cele trei rase

AMC, producătorul jocului No Name War

RTS? RPG? No Name War este o combinaţie între cele două genuri

FACTS ■ PRODUCĂTOR **AMC** ■ DISTRIBUŢIE **Necunoscut încă** ■ PREŢ **Necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV 2000**

Despre producătorii români de jocuri nu se ştiu prea multe lucruri. Cel mult un nume, o adresă de Web, câteva pliante distribuite la CERF sau anunţuri date în revistele de profil IT romaneşti. Inaugurăm o serie de articole care îşi propun să arunce o rază de lumină asupra acestor echipe de entuziaşti şi profesionişti, care prin munca lor încearcă să ofere o alternativă viabilă la producţiile companiilor străine. În acest prim text vă prezentăm firma AMC Creation, producătoarea jocului de strategie în timp real (RTS) *No Name War*.

Rep.: Cine este AMC Creation, cine sunt membrii ei ?

AMC Creation: Suntem o echipă tânără, care lucrează în domeniul producţiei de software. Numele AMC a fost compus din iniţialele asociaţilor societăţii. Echipa este formată din zece oameni, foarte buni profesionişti. Nu a fost uşor să ajungem la această configuraţie, toţi au avut rezultate excepţionale în instituţiile de învăţământ, foarte ambiţioşi, poate puţin nebuni, toţi sunt pasionaţi de ceea ce fac şi au individualităţi puternice, de aceea şi tărăboiul din brainstorm-urile periodice.

A existat o mică fluctuaţie a programatorilor, dar într-o proporţie nesemnificativă, atât ca număr, cât şi ca valoare, de fapt s-a filtrat echipa. Trebuie menţionat că AMC Creation este prima firmă românească din domeniu care şi-a asumat un astfel de proiect utilizând exclusiv capital românesc.

- Când a început lucrul la actualul proiect No Name War şi în ce stadiu se află?

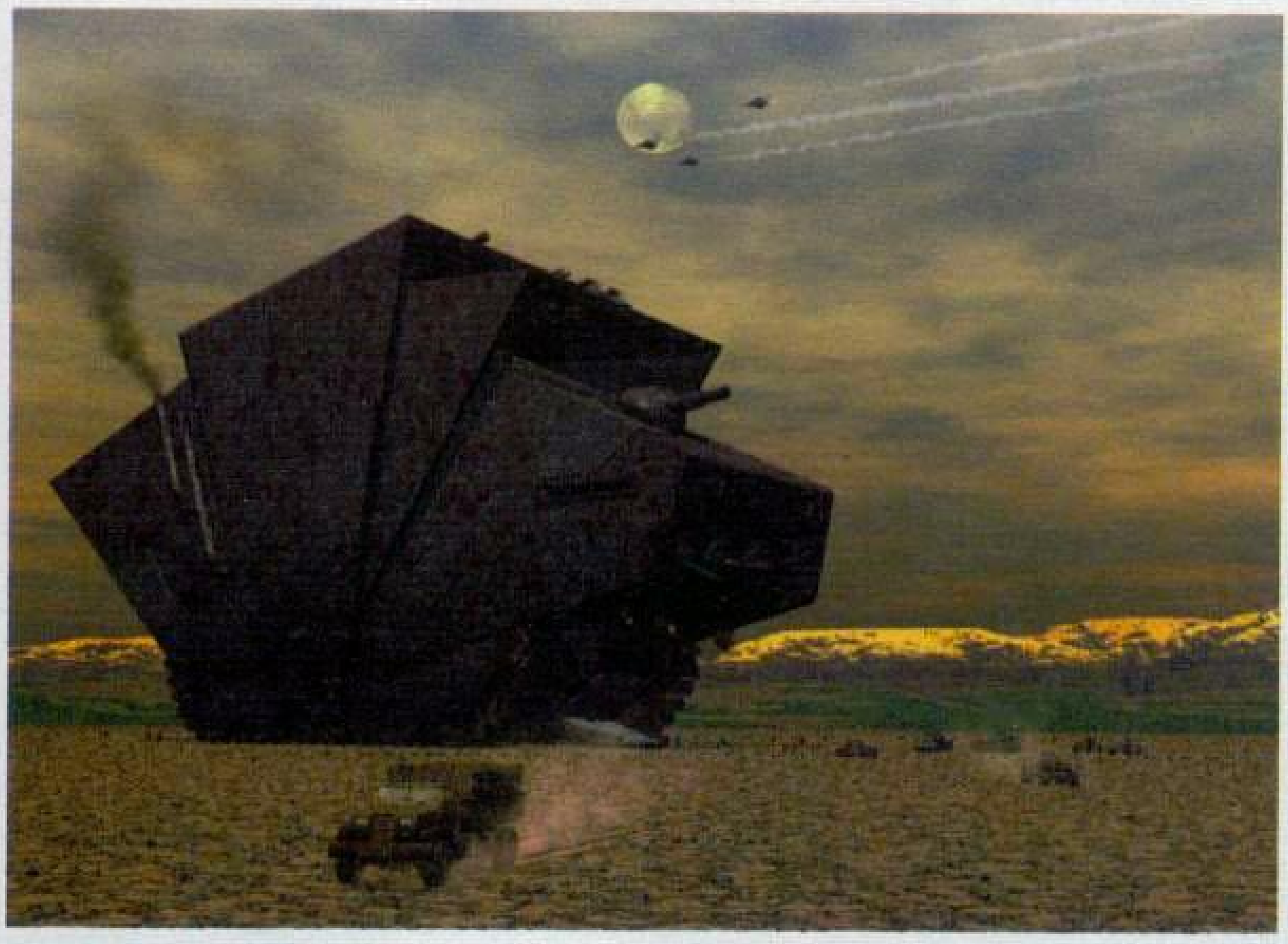
- Proiectul început cu mai bine de un an în urmă - jocul *No Name War*, sub toate aspectele sale, concept, grafică, programare, sunet - se află într-o fază avansată, urmând să fie lansat până la sfârşitul anului.

- Cum va arăta jocul, ce engine folosiţi şi pe ce configuraţie va rula?

- *No Name War* e un RTS clasic cu elemente RPG care aduce şi elemente inovative, dar nu la nivel esenţial. Jocul este structurat în trei războaie, fiecare cu câte trei campanii (hărţi) în care personajele colective sunt trei rase, caracterizate prin tehnici de luptă proprii şi moduri de viaţă tipice. Hărţile sunt mult mai mari decât cele obişnuite, oferind jucătorului o mare libertate de acţiune, neexistând misiuni impuse/briefing-uri, iar modelul strategic este cel ales de jucător. Povestea se lasă descoperită de jucător pas cu pas, permiţându-i acestuia să acţioneze în cadrul unui univers coerent, plin de provocări, iar finalul este unul greu previzibil. Subliniem existenţa unei laturi filosofice în joc: parcurgând cele trei războaie în modul single player şi atingând finalul, jucătorul acumulează cunoştinţe care îi vor întregi viziunea asupra originii sale şi îi vor revela fapte care aparţin unei perioade uitate a istoriei omenirii. Engine-ul este al nostru, grafica este o combinaţie 2D/3D, o configuraţie minimă de rulare ar fi (până acum) Pentium Mendocino 333, 64 MB RAM. Jocul cere o placă grafică, de preferat Voodoo II sau Riva TNT. Despre un demo nu pot să-ţi spun nimic, pentru că nu am hotărât încă. Deocamdată, lucrăm cu tot ce e nou apărut în domeniu, adaptăm, inovăm, inventăm, patch-uim etc.

- Cât costă să realizezi în România un asemenea proiect?

- În ceea ce priveşte partea financiară, pot să-ţi spun că un



ATENŢIE, APAR GIGANŢII Acest supertanc Kaldar-i va face viaţa grea adversarilor dvs.



DESFĂŞURARE DE TRUPE Forţe aeriene şi navale într-o acţiune de luptă combinată.

asemenea proiect este foarte costisitor, de aceea un astfel de pas nu îl fac decât oamenii decişi să învingă. În acelaşi timp, costurile pentru crearea unui joc pentru PC în România sunt de câteva ori mai mici decât pe plan mondial.

- Cine va fi firma care va publica jocul?

- Din strategia noastră face parte decizia de a prezenta jocul în vederea unui contract de publishing numai după ce avem un demo tehnologic, tocmai pentru a nu da posibilitatea acestuia să subliciteze. Se lucrează la marketing, aşteptăm momentul oportun.

- Pe site-ul vostru, www.amc.ro, nu am găsit poze cu echipa voastră. Care este explicaţia?

- Avem orgoliul să nu ne arătăm feţele publicului larg decât atunci când avem de ce s-o facem, adică atunci când jocul va fi vândut.

- Ce noutăţi putem găsi pe site-ul vostru?

- Multe imagini inedite, secţiune de FAQ, screenshot-uri noi, wallpaper-uri, informaţii actualizate şi detalii despre conceptul, gameplay-ul şi story line-ul jocului. Invităm cititorii revistei să ne viziteze site-ul în varianta actualizată în maximum două săptămâni.

- Pe ce se bazează certitudinea voastră privind reuşita?

- Doresc să subliniez că reuşita noastră va fi determinată în mare parte de modul ingenios în care am ştiut să adaptăm creaţia ştiinţifică, documentată, la realităţile societăţii în care trăim, la sistemul romanesc de lucru şi valori. Experienţa o acumulăm acum, este primul nostru proiect, ne lovim de probleme de planificare a muncii, pe care le rezolvăm şi le implementăm într-un sistem de muncă pe care îl vom folosi în viitor.

- Cum puteţi fi contactaţi de persoanele interesate ?

- Vă invităm să ne scrieţi la adresa: office@amc.ro, să ne sunaţi la telefonul 01/22.36.172 şi, bineînţeles, să ne vizitaţi pagina de Web: www.amc.ro

a consemnat Ionuţ Ghionea



KLUNA VS. COLONIŞTI Aparate de vânătoare rasa Kluna, urmărind două avioane ale coloniştilor.

Inside No Name War

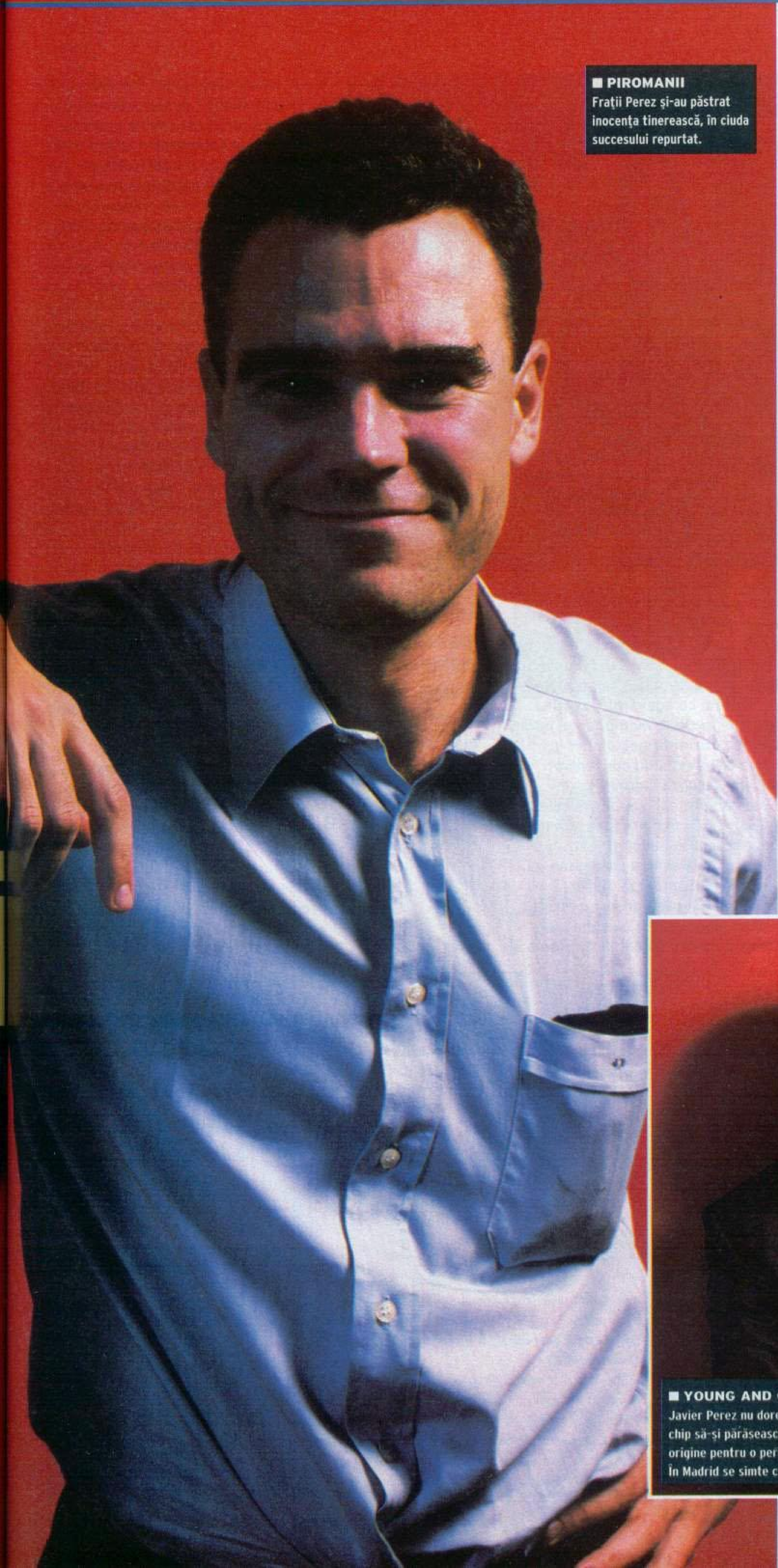
No Name War (NNW), obiectul proiectului nostru, este un joc de strategie în timp real (RTS) cu accente RPG. NNW este un joc de strategie gândită în condiţii şi pe principii apropiate de realitate, aceasta fiind în fapt particularitatea jocului : capacitatea de a elabora şi reprezenta modele tactice realiste în universul jocului, fără a se recurge la compromisuri, de exemplu la rezolvări inadecvate ale situaţiilor de luptă. Complexitatea jocului este datorată existenţei unui număr mare de unităţi, fiecare având caracteristici proprii, inspirate din contextele echivalente într-o luptă autentică. Nu există briefing-uri şi nici misiuni impuse, jucătorul având libertatea de a lua decizii şi a acţiona. Acţiunile au loc pe fundalul înrăutăţirii treptate a climei, noile condiţii obligând personajele să îşi adapteze continuu tehnica şi strategia. Lupta are loc în trei campanii, desfăşurate pe trei hărţi de mari dimensiuni (ajungând până la 100/100 ecrane de monitor), generate aleatoriu.

Au fost introduse elemente de RPG, capabile să ofere gamer-ului un univers activ chiar şi atunci când nu există confruntare propriu-zisă. Jucătorul va descoperi că poate obţine echipament şi upgrade pentru unităţile sale şi în alte moduri decât cele obişnuite. Există posibilitatea desfăşurării unor acţiuni de luptă combinate (aero, terestre şi navale). Confruntările clasice, de front, pot fi dublate de acţiuni speciale, ca spionajul, acţiunile de comando, sabotajul etc. Posibilităţile jocului oferă, în modul multi-player, spaţiu pentru 16 jucători. Un alt aspect interesant este reprezentat de existenţa situaţiilor de luptă nocturnă. În lipsa luminii naturale, unele unităţi pot folosi surse de lumină proprii, statice sau dinamice, dând naştere astfel la situaţii de luptă speciale, în care acţionează OPS, unităţile având experienţa antrenamentului pe timp de noapte. Jucătorul are libertatea de a selecta maniera de joc, alegând el însuşi tacticele şi unităţile corespunzătoare diverselor situaţii. Performanţele grafice realizate în jocul NNW permit jucătorului să acţioneze într-un univers bogat, în care va găsi alternanţa zi/noapte, un relief nuanţat şi elemente atmosferice diverse.

Nici ei nu s-ar fi gândit că vor avea aşa succes. Joc de strategie extrem de tensionat, *Commandos* face dintr-o mână de designeri necunoscuţi staruri foarte invidiate ale branşei.



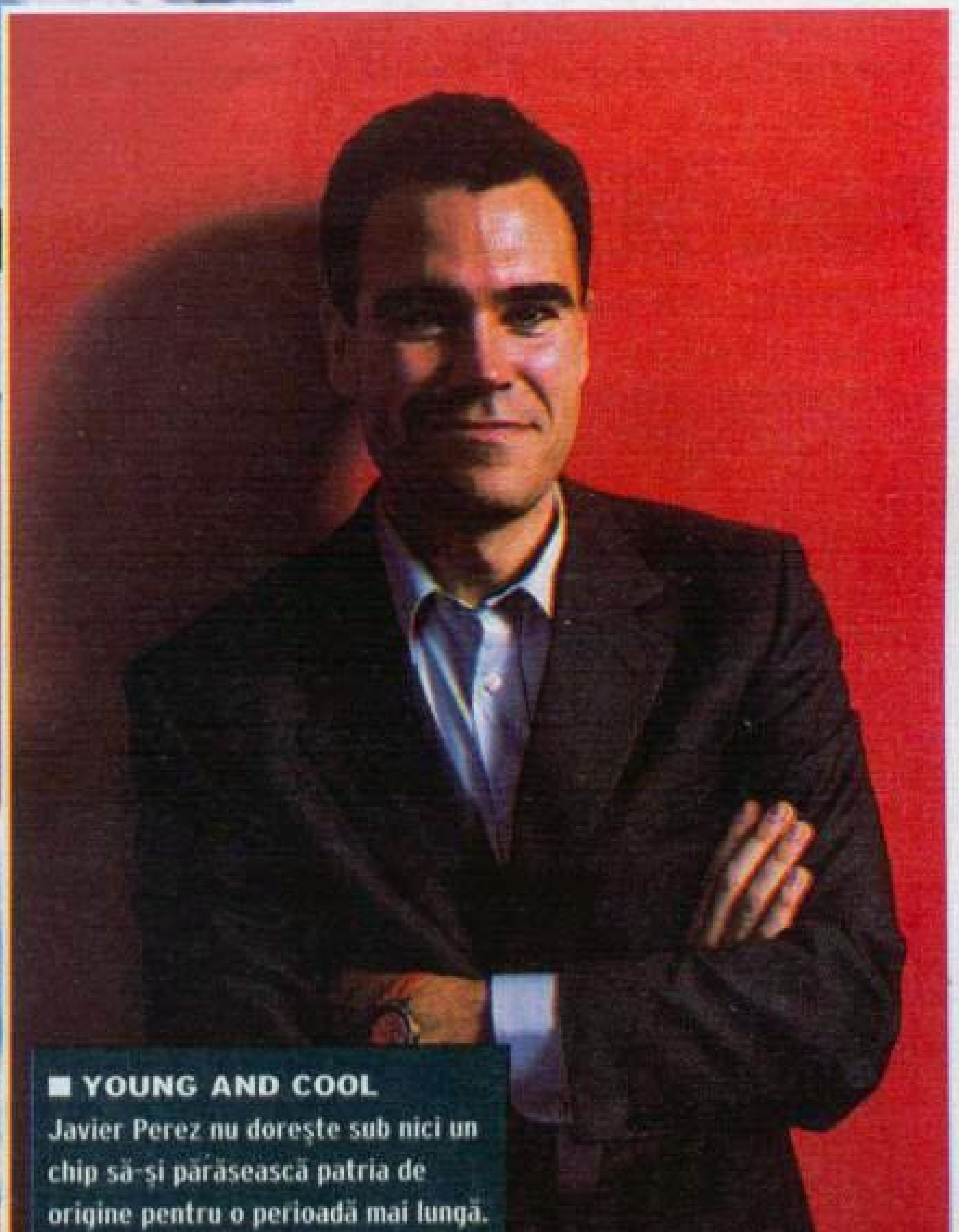
Tehnicienii Pyro



■ PIROMANII
Frații Perez și-au păstrat inocența tinerească, în ciuda succesului repurtat.

O voce groasă strigă: "Yes, Sir!" Musculosul personaj se furişează rapid, aplecat înainte, până sub streaşina magaziei de scule, se uită cu atenţie după colţ şi îşi scoate din teacă masivul cuţit Bowie. La scurt timp, paznicul german mărşăluieşte încet pe lângă colibă, fără a observa forma cabrată din umbră. În câteva secunde, totul se termină. Soldatul este întins cu beregata tăiată sub o movilă de pământ, ascuns de privirile camarazilor săi, în timp ce viteazul cu beretă îşi şterge urmele de sânge de pe cuţit şi ia în colimator următoarea victimă...

Nu e descrierea unei scene dintr-un nou film cu Rambo, ci una dintre acele întâmplări care-i aduc de doi ani încoace jocului de strategie *Commandos* renume, glorie şi mulţime de bani. Nici un alt joc PC nu reuşeşte să creeze o atmosferă atât de intensă. Unele misiuni ne aduc aminte de filmele de război în genul lui Dirty Dozen. În ciuda background-ului marţial, Ignazio Perez, unul dintre cei doi fondatori ai firmei Pyro, susţine că în *Commandos* e vorba mai degrabă de un joc al minţii: "Forţa joacă un rol secundar. Mult mai important este faptul că jocul solicită un intens efort de gândire". Cu aproximativ patru ani în urmă se întâlnea cu viitorii săi colaboratori din Pyro, Jorge Blanco şi Gonzo Suarez, şi ciocneau câteva păhărele de vin Rioja, timp în care s-a născut ideea unui neobişnuit joc de strategie. Au înfiinţat o firmă şi au programat ca



■ YOUNG AND COOL
Javier Perez nu doreşte sub nici un chip să-şi părăsească patria de origine pentru o perioadă mai lungă. În Madrid se simte cel mai bine.



■ DOI LUPTĂTORI GLORIOŞI
Ignacio se identifică mai degrabă cu scufundătorul. Javier, chiar dacă nu are un favorit anume, transpiră pentru frumoasa spioană Natasha, care se va adăuga trupei în Commandos 2.

sălbaticii. Câteva luni mai târziu, un studio de design de jocuri numit Eidos, aflat în plină ascensiune, mulţumită unei anume Lara Croft, a ciulit urechile spre o informaţie măruntă din Internet, privind micul atelier de jocuri din Madridul înecat în smog. Urmarea se cunoaşte: *Commandos: Behind the Enemy Lines* a apărut în vara lui 1998 şi s-a vândut până la sfârşitul anului în aproape un milion de exemplare. Şi Beyond the Call of Duty, un CD suplimentar cu alte misiuni, a intrat în topurile internaţionale de vânzări. În paralel cu succesul obţinut, Pyro Studios şi-a întreit numărul de colaboratori, ajungând în prezent să aibă în jur de 70 programatori, level-designers şi beta-testers.

"Pentru mine, cele mai importante lucruri sunt image-ul meu personal şi cel al firmei. El reflectă ceea ce suntem cu adevărat", susţine Ignazio. În ciuda numerosului personal, fondatorii firmei, Javier şi Ignazio Perez, s-au concentrat exclusiv asupra îngrijirii seriei *Commandos*, căci, după spusele lui Javier, tema mai are încă extrem de mult potenţial nevalorificat.

Inspiraţia pentru realizarea lui *Commandos* a fost alimentată în principal din cărţi despre al doilea război mondial, din pasiunea lui Ignazio pentru soldăţeii de plumb şi din filmele consacrate. "Îmi plac filmele de război, la care cel mai important lucru este tema", spune Ignazio şi completează trăgând şiret cu ochiul: "Cu toate că jucăm o mulţime de jocuri la birou, nici unul dintre ele nu are vreo influenţă directă asupra muncii noastre, ci doar cel mult o influenţă subconştientă". Conform acestora, titlul de succes european Jagged Alliance 2 nu este o sursă de inspiraţie, ci mai degrabă un subiect de observaţii critice: "Principiul turn-based este deja expirat, cel puţin pe piaţa largă. Un joc trebuie să ofere în zilele noastre un acces facil în lumea sa". Mult mai important este, în acest context, feedback-ul jocului. "Primim o mulţime de scrisori de la fanii *Commandos*, care ne ajută să creăm în continuare ceva nou, care înteţeşte avalanşa de scrisori".
În mod surprinzător, nimeni nu se plânge de gradul de dificultate avansat al misiunilor din *Commandos*. Mulţi dintre fanii tacticieni examinează ore în şir toate posibilităţile existente, pentru a rezolva fiecare misiune. "Tocmai gradul ridicat de dificultate i-a creat feeling-ul incomparabil de joc", explică Ignazio. Ca urmare, ne putem aştepta ca şi *Commandos 2* să fie o piesă tare. În viitor, speră spaniolul, vor apărea mai mulţi producători cu concepte de jocuri cu totul noi: "Odinioară eram singurii spanioli care au avut un succes atât de răsunător în această branşă. Cred că designerii din alte ţări, precum Spania, Finlanda sau Polonia, au idei mai proaspete decât

Fraţii Perez nu se lasă seduşi de strălucirea lumii mondene. Ei îşi pot astfel menţine capul limpede, producând în continuare idei valabile.

Punctul pe i

Motto-ul vieţii designerului-şef de la *Commandos 2*, Gonzo Suarez, este "Mai puţine motto-uri şi mai mult creier". Am discutat cu cel mai creativ spaniol despre munca sa la Pyro Studios.



■ PRODUSUL METROPOLEI
Señor Juarez se simte bine în Madrid. Pulsul vieţii din metropolă este pământul cel mai roditor de noi idei şi concepte.

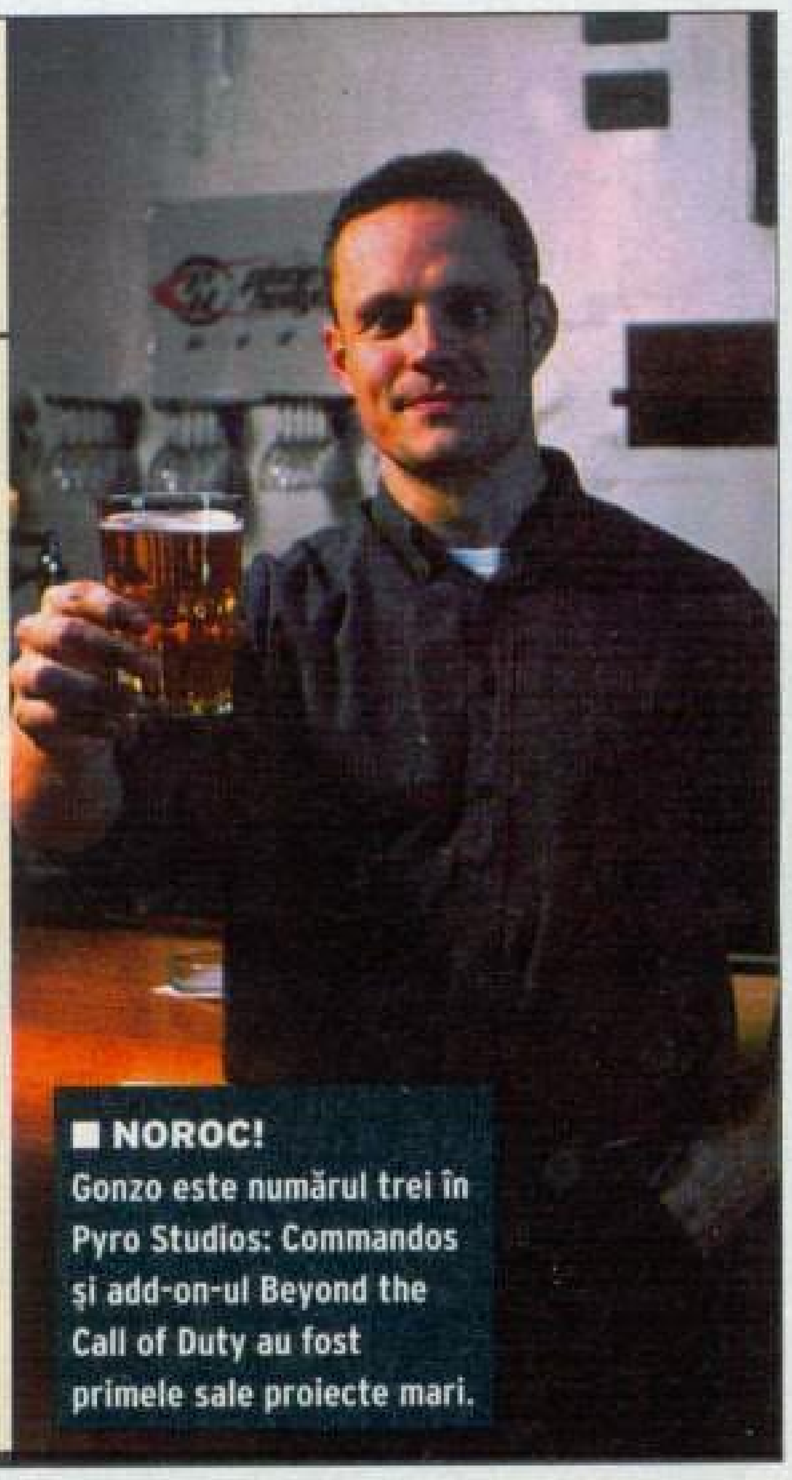
Cel rol joci la Pyro?
M-am îngrijit de proiectele *Commandos* şi *Beyond the Call of Duty*, iar acum răspund de *Commandos 2*.

Ce meserie ai vrea să ai, dacă nu ai fi designer de jocuri?
Orice meserie care mi-ar permite să mă cunosc mai bine.

Cu care personaj din *Commandos* te identifici?
Intru în pielea fiecărui personaj care efectuează o mişcare într-un anumit moment. Toate sunt importante.

De ce există doar două noi personaje în *Commandos 2*?
Efortul depus de vechea echipă, ce şi-a demonstrat inventivitatea, a meritat. De ce să nu le folosim în continuare?

Care a fost pentru tine cel mai dezamăgitor joc?
Tresspasser, a cărui idee era genială, însă punerea în practică un eşec total.

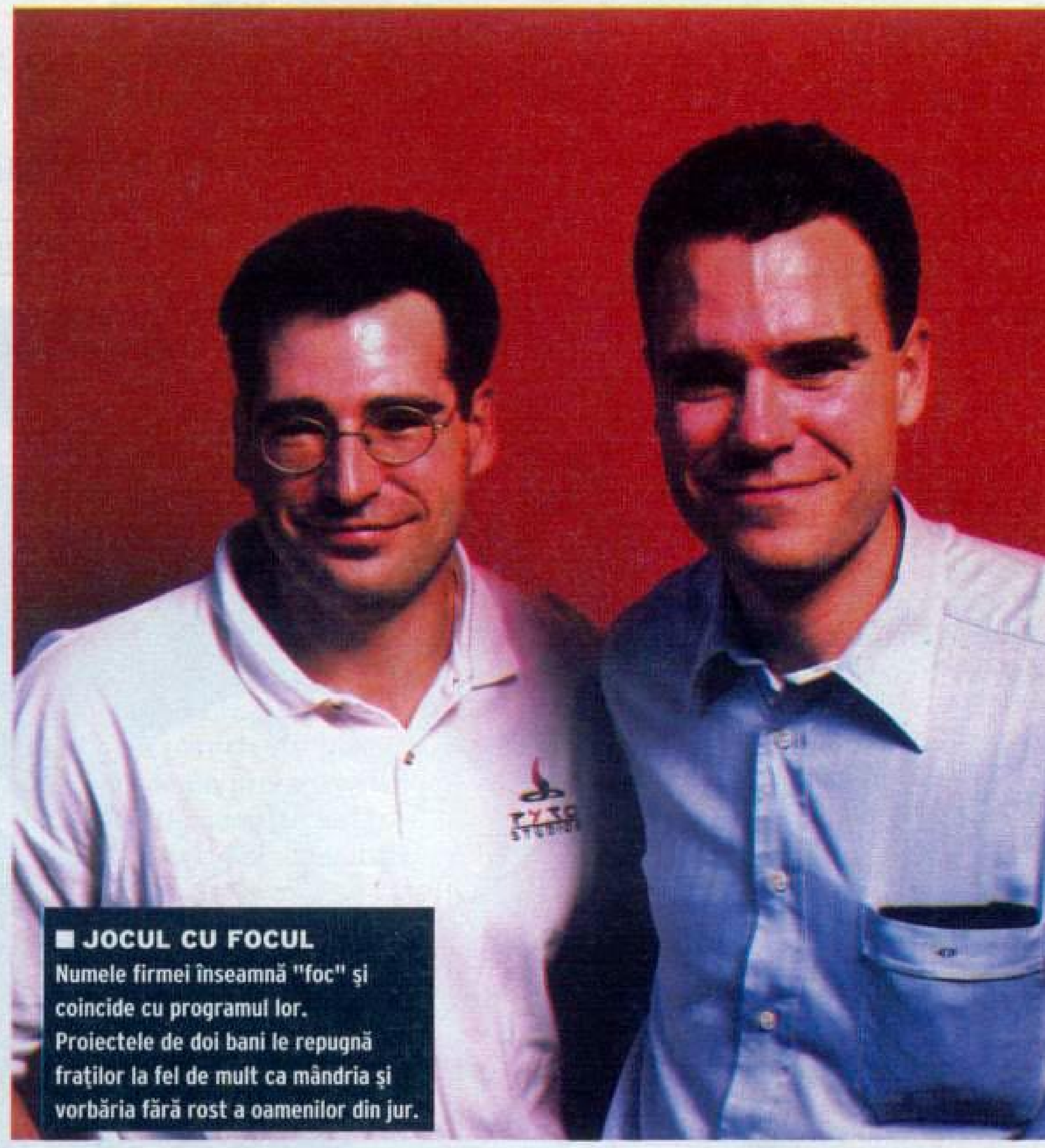


■ NOROC!
Gonzo este numărul trei în Pyro Studios: Commandos şi add-on-ul Beyond the Call of Duty au fost primele sale proiecte mari.

colegii lor din Dallas sau Los Angeles. Normal, ei nu costă la fel de mult ca programatorii de software id. Privind în perspectivă mai îndelungată, vor rămâne în picioare doar acele studiouri care vor avea curajul să prezinte publicului larg concepte noi". După această reţetă doresc fraţii Perez şi colaboratorii lor să ia cu asalt alte hituri de jocuri, lucru ce va fi cu siguranţă mult mai uşor de înfăptuit decât la început, în 1996, deoarece acum dispun de resurse serioase de capital, cum sunt cele de la Eidos. La întrebarea dacă şi-ar putea închipui să lucreze la altă firmă decât la Pyro, Ignacio răspunde laconic: "Fratele meu şi cu mine nu avem o pregătire în sensul clasic, ne place munca noastră şi avem succes. Ce ar putea fi mai frumos?"

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan

Vânzările în milioane de exemplare a jocului Commandos nu constituie singurul motiv pentru continuarea seriei. Fraţii Perez sunt interesaţi să ofere un feeling de joc mult mai intens.



■ JOCUL CU FOCUL
Numele firmei înseamnă "foc" şi coincide cu programul lor. Proiectele de doi bani le repugnă fraţilor la fel de mult ca mândria şi vorbăria fără rost a oamenilor din jur.

Atac în zorii zilei

Un şoc pentru 3dfx: încă înaintea lui Voodoo5 5000, la noi în laborator a ajuns o placă de referinţă cu GeForce 2 GTS

■ PRODUS **GeForce 2 GTS** ■ CATEGORIE **Chip grafic** ■ PRODUCĂTOR **Nvidia** ■ PREŢ **-** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Mai 2000**

PE SCURT

Ce firme vor produce plăcile grafice GeForce 2?
Toate firmele cunoscute producătoare de GeForce, cum sunt Elsa, Creative, Guillemot şi Asus, vor produce începând cu luna mai aceste plăci. Iniţial vor fi dotate cu 32 MB DDR RAM şi vor costa între 375-425 $.

Ce înseamnă prescurtarea GTS?
GTS este prescurtarea de la Geometry, Transform & Shading şi caracterizează cei mai importanţi paşi în renderizare pe care îi suportă GeForce 2.



■ CURĂŢENIE DE PRIMĂVARĂ
Nvidia posedă prin GeForce 2 GTS un chip grafic extrem de competitiv. Privitor la frecvenţele de tact, concurenţa se poate îmbrăca deja mai gros.

Caruselul se învârte în continuare. Până de curând, GeForce 256 era ultimul strigăt în materie de plăci grafice. O dată cu apariţia lui GeForce 2 GTS, acesta trece deja în vechea gardă.

Verificare tehnică GeForce 2 GTS

Aici sunt enumerate cele mai cunoscute colecţii de primăvară - vară ale celor mai importanţi producători de chip-uri

Chip	VSA-100	Radeon 256	GeForce 2 GTS
Producător	3dfx	Ati	Nvidia
Frecvenţă tact-chip	166+ MHz	200 MHz	200+ MHz
Pipeline (PixelxTexel)	2x1	2x3	4x2
Fillrate pixeli (Mill. Pixel)	333+	400+	800+
Fillrate texturi (Mill. Texel)	333+	1200+	1600+
Frecvenţă tact-memorie	166 MHz	400 MHz (200x2)	333 MHz (166x2)
Tip de memorie	SDR DRAM	DDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nu	Da	Da
Scalabilitate chip	Da (1-4)	Da (1-2)	Nu
Antialiasing	Hardware	Software	Software
Bump Mapping	Emboss	Emboss, EMBM, Dot-3	Emboss, EMBM, Dot-3

Câteodată reuşesc şi redactorii hardware să fie surprinşi. Aşa s-a întâmplat când, la începutul lunii aprilie, la noi la redacţie a apărut o placă de referinţă GeForce 2 GTS cu frecvenţă de tact plină. 200 MHz frecvenţă de tact, cine s-ar fi gândit? Chiar şi cei mai îndrăzneţi optimişti se aşteptau la 166 MHz, aceasta fiind frecvenţa de tact a lui VSA-100 de la 3dfx, care se va afla în curând pe plăcile Voodoo4 şi Voodoo5. Dar se pare că pentru Nvidia era prea puţin.

Dacă tot au scos pisica din sac, GeForce 2 GTS, copilul-minune al lui Nvidia, va trebui să se măsoare cu propria generaţie precursoare. Aceasta este o nouă ştafetă a avansului tehnologic pe care Nvidia şi l-a creat în ultima jumătate de an pe piaţa 3D. Ei vor trebui să ia în serios concurenţa, cu excepţia flotilei Voodoo5, de abia după trecerea verii. Din nou, la GeForce 2 GTS se află în lumina rampei unitatea geometrică. Prin modificări şi tactarea mai înaltă a chip-ului la 200 MHz (GeForce 256: 120 MHz), el poate obţine acum aproape 20 milioane triunghiuri pe secundă, aproape independent de CPU. Pe lângă Transform & Lightning, a fost integrat şi clipping-ul realizat înainte de software. Acesta descrie capacitatea plăcii de a nu prelucra deloc geometria aflată în afara razei de vedere a jucătorului. Din această cauză, putem vorbi despre o unitate TLC. Încă şi mai masiv decât geometria a fost echipat motorul de texturizare. Împinse înainte de cei 200 MHz, fiecare dintre pipeline-uri este capabilă să traseze două texturi pe pixel în loc de una singură. Performanţele se ridică astfel de la 480 la 1600 milioane texeli/secundă, deci la 1,6 Gigatexeli/sec. Fillrate-ul la ieşirea spre memorie este teoretic de 800

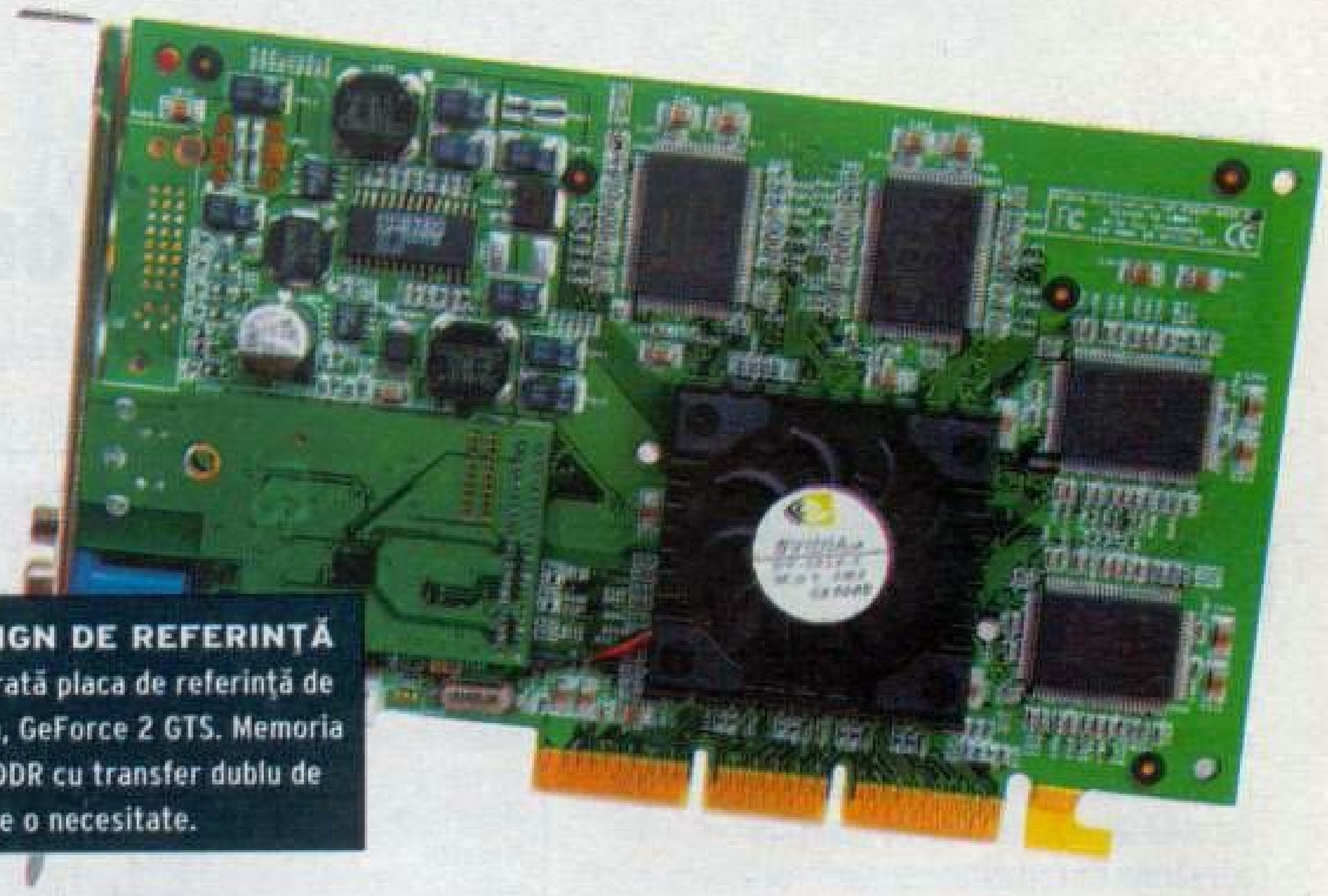
Licuriciul

Dacă Hardware T&L la GeForce 256 a constituit un succes îndoielnic, GeForce 2 ne dezvăluie o altă faţă.

Bineînţeles, este încă valabil faptul că jocul trebuie să suporte accelerația T&L, pentru a profita de ea. Am putut însă demonstra la Test Drive 6 că, fără T&L, GeForce şi GeForce 2 au performanţe aproape identice pe un sistem P III 500. Activând T&L, GeForce 2 o ia înainte cu 44%. Deci T&L nu numai că uşurează munca procesorului, ci şi ajută şi procesoarelor mai slabe să genereze framerate-uri mai mari şi să le folosească mai efectiv pe cele existente. În aceasta constau procentele suplimentare obţinute faţă de o placă grafică fără acest suport, precum TNT2 sau Voodoo3.



ORGĂ DE LUMINI Dat fiind faptul că vor apărea în curând primele jocuri T&L mai interesante, Nvidia creează pentru ele un nou chip grafic.



■ DESIGN DE REFERINŢĂ Astfel arată placa de referinţă de la Nvidia, GeForce 2 GTS. Memoria grafică DDR cu transfer dublu de date este o necesitate.

Mpixeli/secundă, iar la intrare aceştia sunt absorbiţi cu o sete dublă. Aceste date sunt foarte impresionante pentru o singură soluţie adoptată pe chip-ul 3D.

Acestea fiind spuse, să trecem puţin la dezavantajele rezultante ale noii generaţii GeForce. În comparaţie cu creşterile considerabile obţinute pe coloana geometrică şi de texturizare, lăţimea de bandă a memoriei a ridicat performanţele doar cu 11 procente (333 MHz în loc de 300 MHz) faţă de memoria DDR de la GeForce 256. La aceste procente rămâne şi atunci când un procesor puternic scoate şi ultima picătură de vlagă din acceleratorul 3D. Problema este cu lăţimea de bandă a memoriei. Situaţia se schimbă când noul maestru al pixelilor este acţionat de un procesor mai moderat. De această dată, procesorul şi vechea unitate geometrică GeForce 256 rămân de multe ori mult în spatele posibilităţilor de fillrate realizabil. GeForce 2 GTS umple această lacună la jocurile care suportă T&L şi foloseşte fillrate-ul mai efectiv pentru a accelera jocul. Cele mai afectate procesoare de aceste performanţe vor fi cele cu viteze între 500 şi 700 MHz.

Arhitectura memoriei împiedică folosirea la maxim a posibilităţilor lui GeForce 2.

Privitor la alte caracteristici de performanţe, la GeForce 2 GTS nu s-a realizat prea mult, fiind vorba de binecunoscuta tradiţie Nvidia de a face jumătăţi de paşi între două arhitecturi ale chipurilor. Pe lângă clipping, a mai fost implementat şi shading-ul bazat pe pixeli; acesta permite o iluminare dinamică mai detaliată şi proprietăţi ale materialelor mai realiste decât la procedura T&L obişnuită. Ultima lucrează la nivel de triunghiuri prin coordonarea unghiurilor, care sunt astfel mai mari şi mai depărtate de realitate. Între timp, toată industria chip-urilor 3D şi-a înscris pe cartea de vizită calitatea imaginii cu litere mari. Nici Nvidia nu vrea să stea pe margine la capitolul anti-aliasing, pe care l-a şi introdus în versiunea 5 de drivere. Acesta foloseşte aşa-numitul procedeu supersampling, care se realizează prin generarea unor imagini la rezoluţie mai înaltă şi expunerea lor la rezoluţia monitorului. Valorile culorilor pixelilor rămaşi sunt retransmise, iar efectul este unul de netezire a canturilor. 3dfx foloseşte la Voodoo5 un cu totul alt procedeu. Aici, imaginile disparate sunt calculate şi transmise din unghiuri de vedere variabile. Avantajul este că sunt eliminate efectele alias, precum treptele mişcătoare pe canturi şi în cazul mişcărilor. Supersampling-ul poate satisface vizual doar la imaginile statice. Driverele de referinţă din seria 5 sunt în stare să facă jocurile care suportă compresia S3 să apară în adevărata lor valoare şi pe cardurile GeForce. Se poate aminti, pe lângă jocurile bazate pe engine-ul Q3, *Soldier of Fortune*.

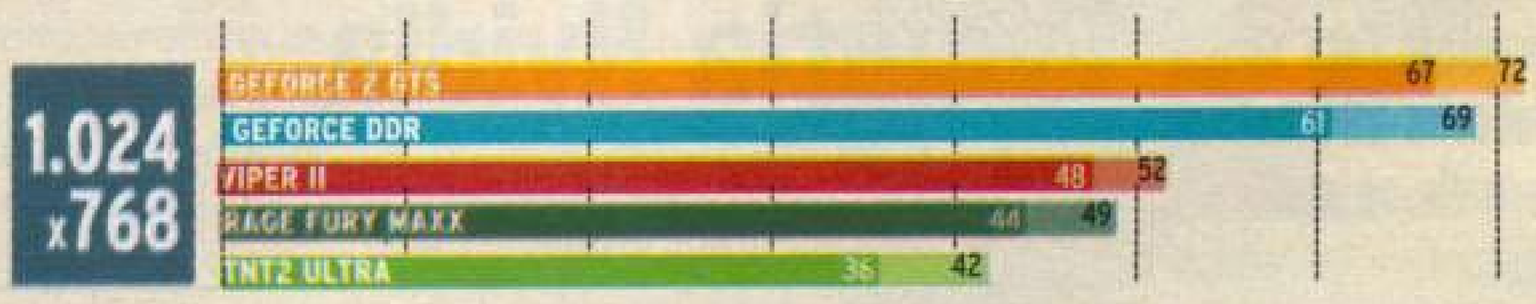


BEŢIE DE CULOARE Cei care doresc să deguste imagini în jocuri precum Unreal Tournament, au nevoie de o placă grafică foarte performantă.

Măsura tuturor lucrurilor

Împreună cu PIII 5000, unitatea T&L îmbunătăţită îşi arată valoarea.

Q3-Engine 1.11 (Pentium III 500, ASUS P3B-F, OpenGL, High Quality)



Unreal Tournament 4.05 (Pentium III 500, ASUS P3B-F, Direct3D)



Engine-ul Q3 optimizat arată clar potenţialul accelerării geometrice, în timp ce UT se bazează în continuare pe vechea tehnică de renderizare prin CPU.



OPINII

Evoluţie, nu revoluţie. Astfel poate fi caracterizat noul GeForce 2 GTS.

Armin Lenz

Chip-ul NV15 profită de o prelucrare internă foarte reuşită. Problema memoriei apare mai acută ca oricând, influenţând vizibil eficienţa chip-ului. De-abia memoria DDR va reuşi datorită lăţimii mai mari de bandă la adevărata sa capacitate un GeForce 2. Aceste plăci sunt recomandabile în momentul de faţă doar pentru sistemele cu procesoare middle-end. Pentru procesoarele high-end, arhitectura unui Voodoo5 5000 poate să aducă performanţe mai ridicate.

Jocuri geometrice

Fără suportul jocului, nici cea mai bună placă grafică nu are nici un efect. O privire de ansamblu asupra tuturor jocurilor T&L

JOC	PRODUCĂTOR	TERMEN DE APARIŢIE
Battle Isle IV	Blue Byte	Octombrie
Black & White	Lionhead	Iulie
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Iulie
Giants	Planet Moon	August
Halo	Bungie	Octombrie
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual Software	Septembrie
Incoming 2	Rage Software	Iunie
May Payne	Remedy Entertainment	Septembrie
Messiah	Shiny	Aprilie
MDK 2	Bioware	Iulie
Oni	Bungie	Septembrie
Sacrifice	Shiny	Decembrie
Soldier of Fortune	Raven Software	A apărut deja
Starlancer	Digital Anvil	Mai
ST: Voyager-Elite Force	Raven Software	August
Vampire	Nihilistic	Iunie



■ AL DOILEA PROFET
Prophet II GTS cu 32 MB de la Guillemot are aceeaşi frecvenţă de tact ca şi placa de referinţă.



SACRIFICII **În Sacrifice de la Shiny, învingătorul este ales în urma măcelurilor strategice de mare amploare.**

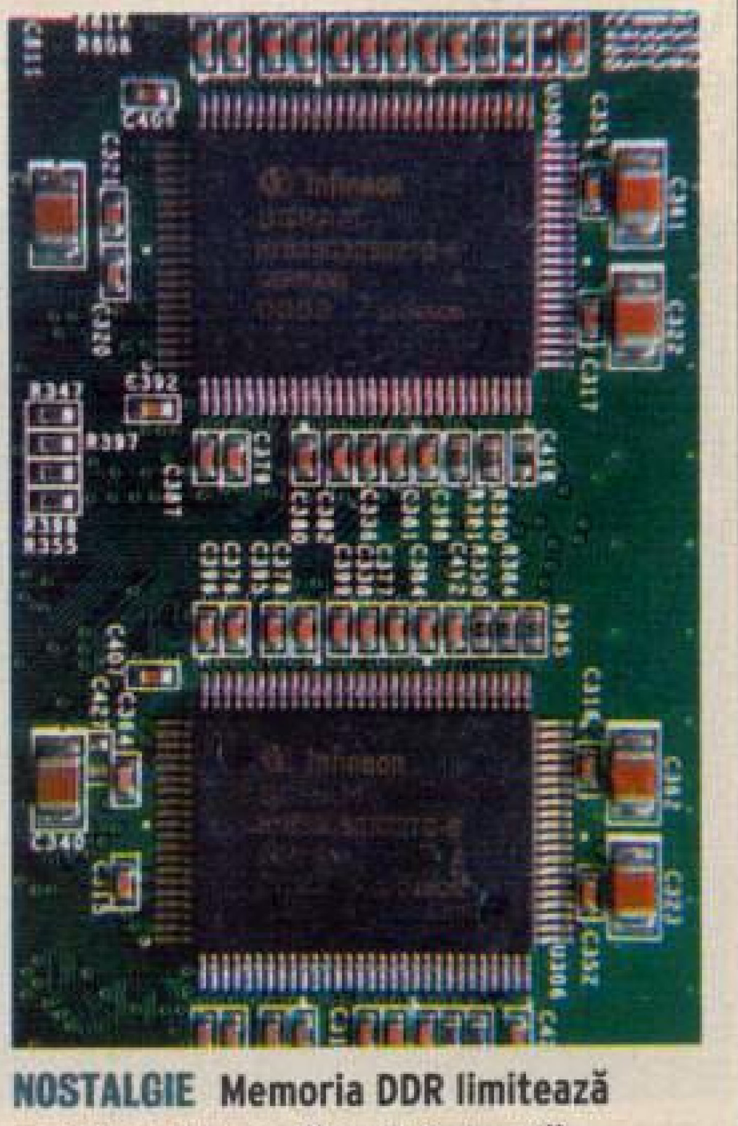
După enumerarea datelor tehnice, se ridică problema avantajelor oferite de cardurile GeForce în practica jocurilor. Merită amintită aici unitatea geometrică integrată care va fi din vară la dispoziţia jucătorilor. Puţinele jocuri optimizate care vor profita de ea ne demonstrează futurismul lui GeForce 256. Jocurile viitoare vor plusa tot mai mult pe texturile de rezoluţie mai înaltă pe scena de joc. GeForce 2 are un avantaj enorm faţă de predecesorul său, ambele contând pe compresia de texturi foarte bună la rezoluţii înalte. La capitolul calitate a imaginii, amintim anti-aliasing-ul care poate fi activat sau dezactivat. Cu un GeForce 256, activarea are sens doar la jocurile 3D foarte vechi, performanţele scăzând foarte mult la adâncimi de culoare de 32 biţi. Situaţia se schimbă la GeForce 2, frecvenţa de tact foarte înaltă venindu-i în ajutor. Dacă luăm ca unitate de măsură engine-ul Q3 la o frecvenţă de 800x600 pixeli şi adâncime de culoare de 32 biţi, performanţele unui GeForce pe un un PIII 800 scad cu o treime. Se poate încă juca, însă nu este destul pentru o viteză mai înaltă. Probabil că această scădere a performanţelor nu va afecta jocurile de genul unui *Tomb Raider,* care nu solicită grafic atât de mult. În următorul număr vom face o comparaţie între tehnica de netezire a canturilor (anti-aliasing) de la Nvidia şi cea de la 3dfx.

Armin Lenz/Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

În chingi

Într-un PC de jocuri există componente cam cărunte

Încă din timpurile unui TNT, lăţimea de bandă a memoriei se dovedeşte cămaşa de forţă a graficii 3D realiste. Prima generaţie GeForce cu memorie standard a suferit masiv de aceste gâtuiri, fapt care a determinat-o pe Creative să treacă total pe noua memorie DDR (două transferuri de date pe tact). Ne aflăm iarăşi în aceeaşi dilemă. Un foarte capabil chip grafic pierde mult timp cu statul la coada de date. Măsurătorile efectuate de noi pe un procesor de 900 MHz ne-o demonstrează. Astfel, folosind doar jumătate din tactul chip-ului (100 MHz), GeForce 2 ajunge la aproape acelaşi frame rate ca la folosirea întregii viteze de tact (200 MHz). Dacă mărim acum frecvenţa de tact a memoriei cu zece procente, se obţine imediat o creştere a performanţelor în crearea de imagini. Este clar! De aceea, critica noastră se îndreaptă, la fel ca la originalul GeForce, asupra memoriei. Pentru chip-ul GeForce 2 GTS, memoria DDR cu lăţimea de bandă 333 MHz (2x 166 MHz DDR) subdimensionează în mod clar chip-ul. O versiune DDR de 200 MHz, Bladerunner, se află deja în lucru.



NOSTALGIE **Memoria DDR limitează vizibil problema lăţimii de bandă.**

GeForce 2 are avantaje faţă de GeForce 256 la jocurile cu multe texturi.

Evoluţia Nvidia

Comparaţia din tabel arată evoluţia din punct de vedere tehnologic a chip-urilor grafice Nvidia.

CHIP GRAFIC	RIVA TNT	RIVA TNT2 (ULTRA)	GEFORCE 256	GEFORCE 2 GTS
Frecvenţă tact-chip	90+ MHz	125+ (150+) MHz	120+ MHz	200+ MHz
Pipeline (Pixel x Texel)	2x1	2x1	4x1	4x2
Fillrate-pixeli (Mio. Pixel)	180+	250+ (300+)	480+	800+
Fillrate-texturi (Mio. Texel)	180+	250+ (300+)	480+	1600+
Renderengine	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit
Tip memorie	SDR DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM
Frecvenţă memorie	110+ MHz	150+ (183+) MHz	166/300+ MHz	333+ MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	350 MHz	350 MHz
Poligoane/sec.	6 Mil.	9 Mil.	15 Mil.	20 Mil.
Corecţie mişcare (DVD)	nu	nu	da	da
Hardware T&L	nu	nu	da	da

Îndepărtare de la scopuri

IntelliMouse cu IntelliEye Cum a devenit un mouse obişnuit starul absolut la jocuri

Intelli-Mouse îşi merită investiţia, dacă sunteţi un fan al unei mari senzitivităţi a mouse-ului.

După mouse-ul de lux IntelliMouse Explorer, Microsoft a făcut public IntelliMouse with IntelliEye. Cumpărătorii potenţiali vor fi chiar foarte satisfăcuţi.



■ INTELLIMOUSE
Intelli-mouse nu va câştiga un premiu de frumuseţe, însă va convinge din punct de vedere al preciziei.

Comparativ cu fratele său mai mare, Explorer, acesta este mult mai manevrabil, astfel că nu va sta nimic în calea mişcărilor rapide şi şedinţelor de câteva ore la lucru sau la jocuri. Ca toate IntelliMouse-urile mai noi, se conectează alternativ prin mufa PS/2 (100 impulsuri/sec.) sau prin portul USB (125 impulsuri/sec.). În loc să urmărească drumul utilizatorului cu biluţe, rotiţe şi fante de lumină, IntelliEye foloseşte tehnologia optică. O rază infraroşie asigură iluminarea suprafeţei de sub el, o minicameră ia harnică imagini, iar un microprocesor prelucrează aceste informaţii. Funcţionează foarte bine, mai ales dacă sunteţi un fan al senzitivităţii mouse-ului. Tehnologia optică devine problematică atunci când senzitivitatea e prea mică şi trebuie să faceţi drumuri prea lungi cu mouse-ul, pentru a ajunge pe ecran unde doriţi. Acest lucru poate să vă coste jocul. Chestiunea pad-ului nu este uşor de rezolvat. Teoretic, nu aţi avea nevoie de el, o tăblie a mesei bine îngrijită fiind de cele mai multe ori de ajuns. Dacă totuşi doriţi ca punctele de frecare să nu se tocească prea repede, va trebui să folosiţi un pad 3M sau un Everglide mai special. *(tba)*

■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREŢ DM 89,-
■ WWW www.microsoft.de
■ TELEFON 0180-5251199

■ DOTĂRI .... Bine
■ FEATURES .... Bine
■ PERFORMANŢE .... Foarte bine

82%
PUNCTAJ

Mână în mână

IntelliMouse Optical Microsoft prezintă mouse-ul pentru stângaci

Microsoft îşi trimite cel de-al treilea mouse optic pe drum. La fel ca precedenţii, şi acesta lucrează cu tehnologie optică, în loc să se folosească de cea mecanică. În acest scop, pe spate se află o minusculă cameră digitală, care poate capta până la 1.500 imagini pe secundă. Un procesor valorifică informaţiile pentru a stabili poziţia. Caroseria simetrică este garanţia că ele sunt la fel de bune (sau de rele) atât pentru dreptaci, cât şi pentru stângaci. A cincea tastă devine astfel o victimă a compatibilităţii cu palma omenească, neputând fi atinsă cu degetele. O critică bine întemeiată este adusă greutăţii foarte mici şi senzitivităţii scăzute. Va trebui să setaţi o senzitivitate foarte mare, pentru a nu avea probleme cu el. Foarte plăcută este în schimb suprafaţa aspră şi designul foarte ergonomic pentru palmele mai mici, precum şi software-ul de control, care colaborează mai bine cu jocurile. În general, un mouse plăcut, mai ales pentru stângaci. *(tba)*



■ ŞANSE EGALE
Stângacii şi dreptacii au şanse egale, graţie designului simetric al lui Optical.

■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREŢ DM 110,-
■ WWW www.microsoft.de
■ TELEFON 0180-5251199

■ DOTĂRI .... Foarte bine
■ FEATURES .... Bine
■ PERFORMANŢE .... Bine

81%
PUNCTAJ

Alternativa

NetScroll Optical TechnoMouse

După Microsoft, Genius oferă şi el un mouse cu tehnologie optică. NetScroll Optical dispune de cinci taste programabile, iar butoanele 4 şi 5 sunt foarte comode. Impresia bună este atenuată doar de greutatea prea mică şi de rotiţa de scroll cam tremurătoare. *(tba)*



■ CATEGORIA MUSCĂ
Mouse-ul optic de la Genius ar putea suporta o greutate ceva mai mare pe spate.

■ PRODUCĂTOR Genius/Kye ■ PREŢ DM 100,-
■ WWW www.kye.de
■ TELEFON 02173-974321

■ AUSSTATTUNG .... Bine
■ FEATURES .... Bine
■ PERFORMANŢE .... Bine

77%
PUNCTAJ

Sensibil

WM Gaming Mouse Rozător pentru jocuri

Aflat deja din vară pe piaţă, Gaming Mouse şi-a făcut o mulţime de prieteni. Excepţional: o acurateţe de până la 200 impulsuri/sec. (PS/2). Conectat prin USB, el atinge în mod standard 125 impulsuri/sec. Doar wheel-ul care lipseşte i-ar putea speria pe amatori. *(tba)*



■ CU MÂNA PLINĂ
Gaming Mouse este foarte scurt, dar extrem de lat.

■ PRODUCĂTOR **Logitech** ■ PREŢ **39 $-**
■ WWW **www.logitech.de**
■ TELEFON **069-92032165**

■ DOTĂRI	Bine
■ FEATURES	Bine
■ PERFORMANŢE	Bine

78%
PUNCTAJ

Precizie de peste Ocean

Razer Boomslang 2000 Mouse-ul de luptă a apărut şi în Europa



■ ÎN VIZOR
Mouse-urile Razer au o rezoluţie internă de 1000 dpi sau 2000 dpi. Nu puteţi ţinti mai exact cu nici un alt mouse.

Vă mai amintiţi? În primul număr i-am făcut o probă lui Razer Boomslang 2000. Unul dintre punctele amare era atunci mecanismul foarte complicat de comandă, care acum s-a rezolvat prin online-shop-ul de pe Internet. Boomslang 1000 poate fi cumpărat pentru 75 $, iar Boomslang 2000 pentru 100 $; se poate plăti cu carte de credit, cash sau cu cec bancar. Între timp a apărut şi ultimul driver pe site-ul kärna, care corectează punctajul acordat de noi iniţial. Tehnicienii au finisat înainte de toate opţiunile de programare, astfel încât acum pot fi atribuite funcţii diferite tuturor tastelor. Testul practic „1000 vs. 2000 dpi" ne-a făcut să constatăm că numai fanaticii preciziei ar avea de ce să se repeadă asupra modelului high-end. Ca jucător normal, veţi fi foarte bine înarmat şi cu Boomslang 1000, care posedă o precizie dublă faţă de mouse-urile obişnuite. Va trebui să aduceţi cu dvs. şi o disciplină de adaptare, căci forma mouse-urilor Razer este destul de neobişnuită. De-abia atunci veţi fi răsplătit cu o porţie dublă de satisfacţie la jocuri. *(tba)*

Preciziei foarte mari i se opune un design care necesită obişnuinţă.

■ PRODUCĂTOR **Kärna** ■ PREŢ **99 $**
■ WWW **www.haudenlukas.de**
■ TELEFON **-**

■ DOTĂRI	Foarte bine
■ FEATURES	Bine
■ PERFORMANŢE	Bine

83%
PUNCTAJ

Satisfacţie la clic

Saitek GM1 Saitek reuşeşte să-şi facă o intrare reuşită în foarte competitiva piaţă de mouse-uri

Şi fără Coolie-Hat, GM1 este un mouse solid pentru jucători.

Mouse-ul pentru jocuri GM1 a putut fi văzut deja la E3 anno 1999, iar acum a fost definitiv pe piaţă. Saitek şi-a lăsat extrem de mult timp la dispoziţie pentru a aduce mouse-ul şi combinaţia mouse-tastatură (denumit şi GM2) la linia de start. Testul final amănunţit îl vom face în numărul următor. GM1 se livrează fără software şi este recunoscut ca periferic USB standard; alternativ, poate fi conectat la portul serial. La carcasă, Saitek s-a orientat spre mâinile mijlocii, fiind mai degrabă scurt şi foarte bine conceput. luceşte precum chelia lui Kojak; un dezavantaj clar pentru degetele transpirate şi pentru fanii unor suprafeţe aspre. Pe lângă obişuitele trei butoane şi rotiţa de scroll, mouse-ul Saitek mai are un Coolie-Hat care în mod obişnuit se află la joystick-uri şi se îngrijeşte pentru rotiri de 360 grade. Cele patru direcţii recunoscute de acest buton sunt în mod obişnuit setate pe tastatură, fiind astfel la dispoziţia oricărui jucător. În timp ce tastele sunt foarte agreabile la apăsat şi rotiţa de scroll nu mai este neplă-cută, Coolie-Hat-ul este mai degrabă un accesoriu dezagreabil. Pe de o parte, este foarte instabil, iar pe de altă parte, foarte nepractic în timpul unor deathmatch-uri, datorită poziţiei incomode. În jocuri, GM1 nu lasă de dorit şi convinge pe toată linia. Precizia este cu mult sub cea a unui mouse Razer, dar poate ţine pasul fără probleme cu orice alt mouse optic de la Microsoft. În general, jucătorul va primi pentru un preţ acceptabil un solid mouse de luptă, care mai are ceva potenţial de optimizare la design. *(tba)*



■ POLIZAT
GM1 are o suprafaţă netedă, expusă foarte uşor murdăririi.

■ PRODUCĂTOR **Saitek** ■ PREŢ **35 $**
■ WWW **www.saitek.de**
■ TELEFON **089-54612710**

■ DOTĂRI	Bine
■ FEATURES	Bine
■ PERFORMANŢE	Bine

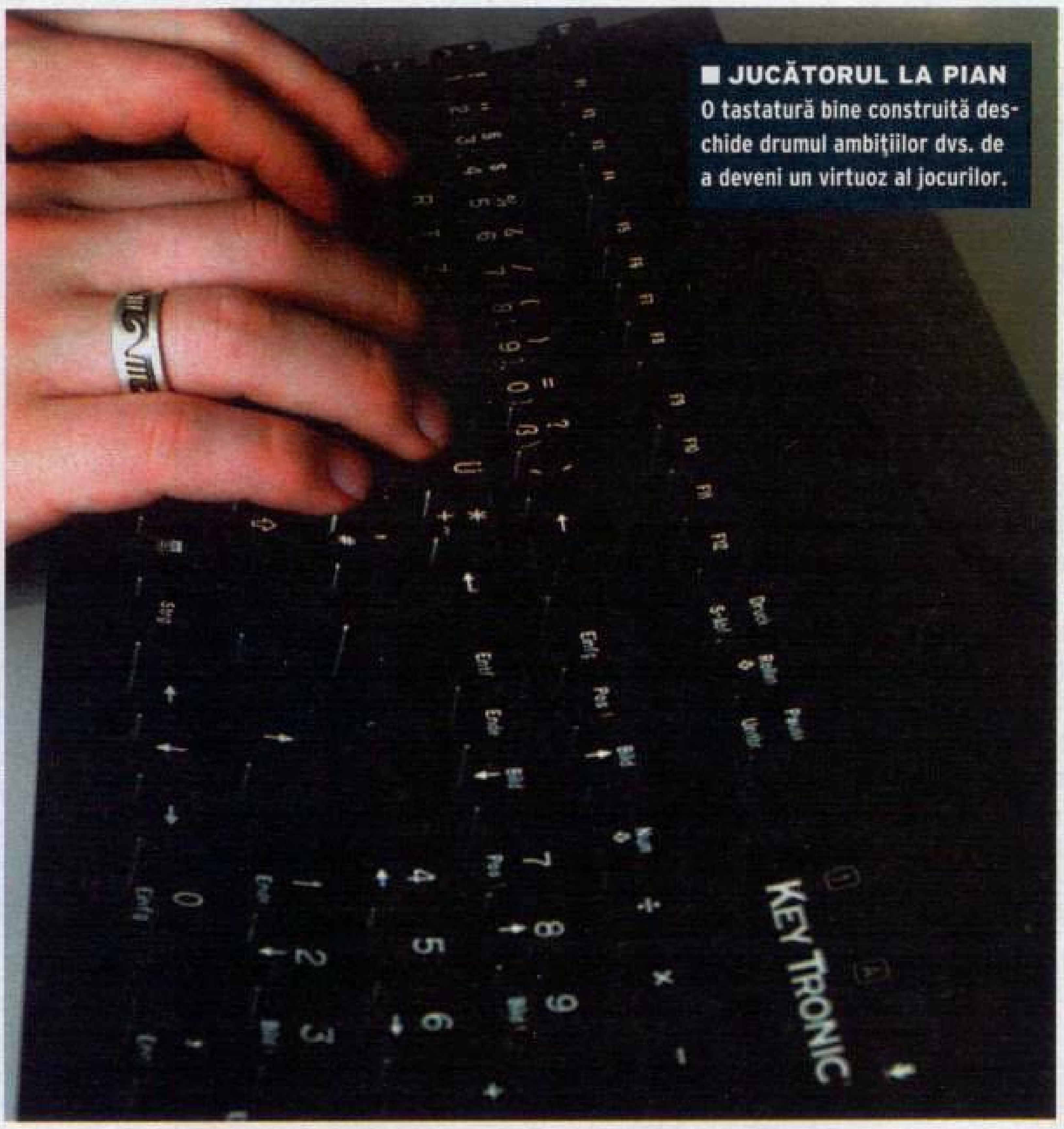
80%
PUNCTAJ

Lumea tastelor

Nu sunteţi încă echipat complet pentru un show-down al jocurilor, dacă aveţi doar un mouse manevrabil

GLOSAR

- **AT** Formă mai veche de conexiune pentru tastaturi
- **Ergo-Keyboard** Tastatură cu dispunere ergonomică a tastelor
- **PS/2** Mufă standard pentru tastaturi şi mouse-uri
- **USB-Hub** Distribuitor cu mai multe mufe USB



JUCĂTORUL LA PIAN O tastatură bine construită deschide drumul ambiţiilor dvs. de a deveni un virtuoz al jocurilor.



CURS DE PROGRAMARE G81-8308 dispune de 24 butoane suplimentare, care pot fi programate cu funcţii macro sau individuale.

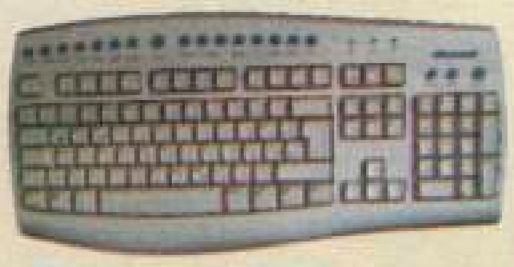
Mesele de calculatoare oferă o imagine a groazei, cel puţin în ceea ce priveşte design-ul şi starea tastaturilor normale. Nu rareori găsim pe ele resturile unui pahar vărsat cu cola sau cafea, ori puncte gelatinoase. Haideţi să aruncăm o privire asupra multitudinii de oferte pentru tastaturi moderne, mai ales pentru jucători.

Diferenţele de bază între tastaturi sunt tipurile de mufe (AT, PS/2, USB), precum şi layout-ul tastelor (normal sau ergonomic). În principiu, o mufă PS/2 este de ajuns, tastaturile USB devenind interesante de-abia în clipa în care sunt folosite pentru a conecta mai departe alte periferice USB. Atenţie: dacă legaţi pe porturile USB tastatura şi mouse-ul în acelaşi timp, nu veţi mai avea nici un aparat de input, în cazul în care sunteţi nevoit să porniţi sistemul în safemode. Faptul că lucraţi pe o tastatură normală sau pe una ergonomică este mai degrabă o chestiune de gust personal. La jocuri, nu am putut face până acum nici o experienţă plăcută cu tastaturile ergonomice în formă de val. Pentru jucători şi utilizatori pasionaţi, cele mai importante aspecte la alegerea unei tastaturi sunt următoarele: care este rezistenţa opusă de taste la apăsare? Există taste multimedia sau Internet care să uşureze munca la PC? Tocmai primul punct decide hotărâtor asupra durerii sau satisfacţiei în utilizarea celui mai important aparat de introdus date în PC. Dacă tastele sunt prea apropiate sau au un feedback auditiv sau palpabil abia simţit, ele împiedică scrierea rapidă sau feeling-ul de joc. Şi mai proastă este situaţia în care ele nu au deloc rezistenţă. Iubitorii de taste micuţe ar trebui "să clăpăcească" puţin pe tastatură înainte de a o achiziţiona. Vor deveni invidioşi pe noile tastaturi existente mai ales în clipa în care vor căuta exasperaţi formaţiile de taste suplimentare multimedia sau pentru accesul la Internet. Aceste taste speciale, ceva mai mici decât cele normale, fac surfing-ul sau organizarea muzicii de fond mult mai uşoare. În cel mai bun caz, unele taste pot fi programate liber. Atunci chiar că nimic nu mai stă în calea startului unui joc. O tastatură bună este de obicei ceva mai grea şi permite apăsarea în acelaşi timp a mai multor butoane, fără ca buffer-ul tastaturii să dea alarma sau să apară blocade.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

Tastaturi pentru jucătorii profesionişti

Din mulţimea de tastaturi disponibile am ales cele mai interesante candidate pentru jucători. Tastatura din imagine este G81-8308 de la Cherry, cu taste dispuse regulat.



PRODUCĂTOR	PRODUS	WWW	TELEFON	PREŢ	PORT	TASTE EXTRA	PROGRAMABIL	REZISTENŢĂ	GREUTATE
Cherry	G81-8308	www.cherry.de	06102-7109-0 (Madex)	100$	PS/2	24x10	Complet	Medie	Grea
Genius	KB-16M	www.kye.de	02173-974321	30$	PS/2	16	Parţial	Medie	Mijlocie
Key Tronic	KT2001 Ergoforce	www.keytronic.de	09241-9917-0 (Elito)	30$	PS/2	-	-	Variabilă	Uşoară
Logitech	Internet Keyboard	www.logitech.de	069-92032165	35$	AT, PS/2	17	Parţial	Slabă	Mijlocie
Microsoft	Internet Keyboard	www.microsoft.de	0180-5251199	35$	USB, PS/2	10	Parţial	Medie	Mijlocie
Microsoft	Internet Keyboard Pro	www.microsoft.de	0180-5251199	54$	USB, PS/2	19	Parţial	Mare	Grea
Trust	Direct Access	www.trust.com	02821-588-0	30$	AT, PS/2	17	Parţial	Slabă	Mijlocie

Şi totuşi, fantoma trăieşte!

Ne-a produs o bucurie enormă să-l salutăm pe Yeti-ul procesoarelor în laboratorul nostru: Pentium III 1 Gigahertz

FACTS ■ PRODUS **NPI-1000 Avantgarde** ■ CATEGORIE **Sistem complet** ■ PRODUCĂTOR **Media Markt** ■ PREŢ **Începând cu 2.250$** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Începutul lunii Mai**

PE SCURT

- Pentium III 1000
- 128 MB Memorie
- HDD 40 GB
- DVD-ROM
- CD-RW 4x/4x/24x
- Soundblaster Live! Value
- Windows 98SE
- Word + Works 2000
- Un ventilator Deluxe

În timp ce Intel se mai luptă cu presa de specialitate pentru că nu a dat încă spre testare nici un Pentium III 1000, în reţeaua de magazine Media Markt rafturile sunt pline cu sisteme complete echipate cu acest procesor.

Şi totuşi există! Cam aşa sunau strigătele redactorilor în clipa în care NPI-1000 Avantgarde era scos din cutie. Găurile de ventilaţie din carcasă nu lăsau nici o îndoială asupra faptul că nu aveam de a face cu un "PC de 500 $", ci cu un model de Formula 1 printre Coppermine-uri. Sub capotă se află un Pentium III 1000 împodobit cu o puternică placă de cupru şi cu un radiator cu lamele. Un ventilator cu diametrul de 120 mm suflă aerul proaspăt peste el, astfel că, chiar atunci când este suprasolicitat, procesorul nu se încălzeşte nici măcar la temperatura palmei. Ca şasiu, Media Markt oferă diferite modele de plăci de bază cu preţuri de la 2.200 $ în sus (pe sistem, bineînţeles). Cele mai recomandabile sunt cele cu chipset VIA Apollo Pro 133A şi PC133 SDRAM sau i820 cu RDRAM. Pe de altă parte, arhitectura RDRAM este ameninţată de o dispariţie de performanţe de 20%, deoarece în cazul mai multor module, timpii de latenţă se prelungesc (altfel decât la SDRAM). În materie de plăci grafice, ar trebui să fie însoţit cel puţin de un GeForce, altfel economia este de prisos. În totalitate, supercalculatorul se prezintă ca fiind un adevărat concept performant pentru jucătorii de categorie grea care au posibilitatea şi dispoziţia să cheltuie câteva mii de dolari pentru hardware high-end. Dotarea cu harddisk, DVD-ROM, CD-RW şi Windows 98 este în concordanţă. Preţul este foarte piperat, în funcţie de varianta aleasă, însă potrivit pentru performanţele obţinute. Valorile comparative cu cele ale unui Athlon 1000 ne arată că ambii concurenţi dansează pe un foarte îngust covoraş. Tocmai de aceea, studiaţi ofertele de piaţă cu sânge rece şi economisiţi câţiva "verzişori". Supercalculatoarele au fost frânate de viteza cardului GeForce DDR. Poate că totuşi Media Markt va oferi un GeForce 2 GTS în locul unui DDR, fiind deja pe piaţă de la începutul lunii mai.



■ ORGIA GIGAHERTZILOR A se observa ciudata folosire a cuprului. În Coppermine nu există nici un fel de radiator.

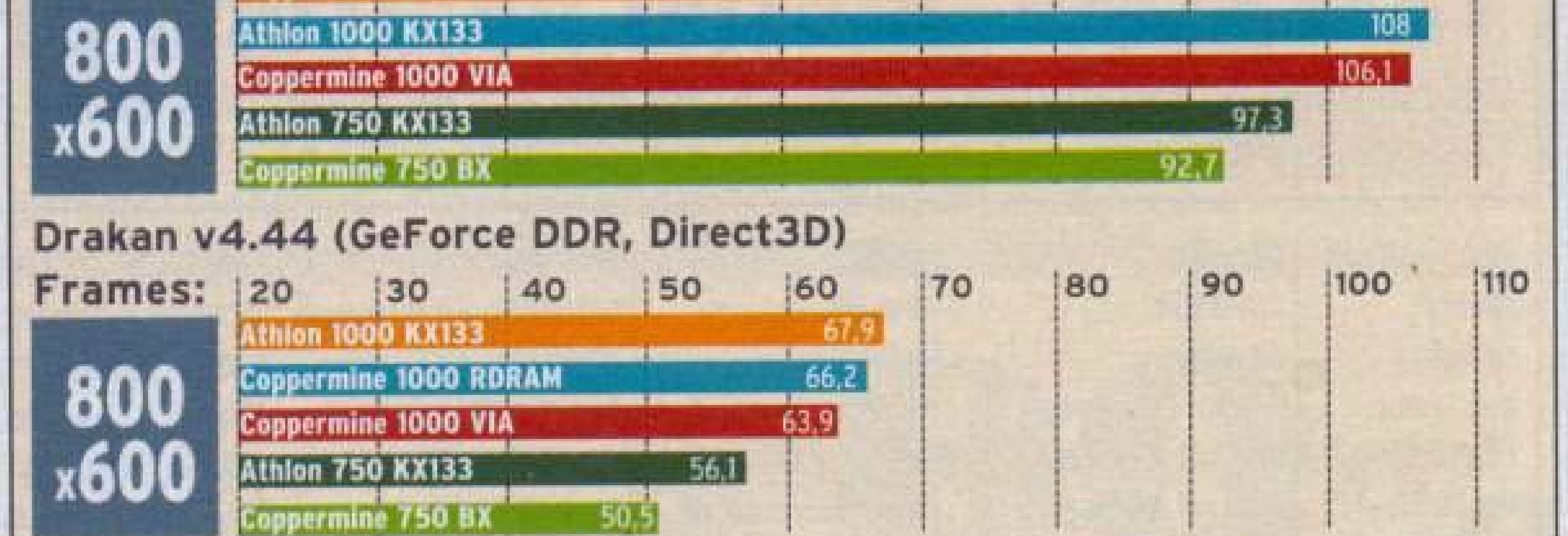
Armin Lenz
t.a Corneliu Dan



JULIEBABY Jocurile cu engine Q3 precum Heavy Metal FAKK 2 îl plac pe supra-tactatul Coppermine, pentru cache-ul său rapid.

Categoria grea în acţiune

RDRAM învinge, chiar dacă iese bucăţi din încercare. De la cele două module puteţi să vă aşteptaţi la o scădere a performanţei cu 20%, datorită latenţei.



O privire în viitor

Asus livrează prima o placă grafică cu chipset GeForce cu 64 MB memorie

FACTS ■ PRODUS **AGP-V6600 Pro64** ■ CATEGORIE **Grafikkarte** ■ PRODUCĂTOR **Asus** ■ PREŢ **cca. 325 $** ■ TERMEN **Aprilie 2000**

PE SCURT

- 23 mil. tranzistori
- 64 MB SDRAM
- 4 pixeli/tact
- Interfaţă AGP Pro
- Memorie uriaşă



■ BANCUL DE MEMORIE Cu cei 64 MB RAM, V6600 Pro64 îndeplineşte câte ceva din visurile jucătorilor. Totuşi, jocurile actuale tânjesc mai degrabă după viteză.



OPINII

Cei 64 MB RAM vor fi folosiţi de-abia de jocurile care vor apărea în viitor.

Thilo Bayer

Practica ne arată că există prea puţine jocuri în momentul de faţă care să aibă nevoie de 64 RAM memorie grafică. La rezoluţii foarte mari şi la adâncimi de culoare de 32 biţi, V6600 Pro64 le depăşeşte pe colegele sale cu 32 MB DDR RAM, dar numai la anumite jocuri. Dependenţii de performanţe ar trebui totuşi să arunce o privire asupra acestei plăci cu memorie DDR, aflată în vârful concurenţei unui GeForce 256.

În timp ce toată lumea vorbeşte despre GeForce 2, în secret, acceleratoarele cu GeForce 1 cu 64 MB RAM se furişează spre rafturile din magazine. Va reuşi oare V6600 Pro64 de la Asus să ajungă în vârf?

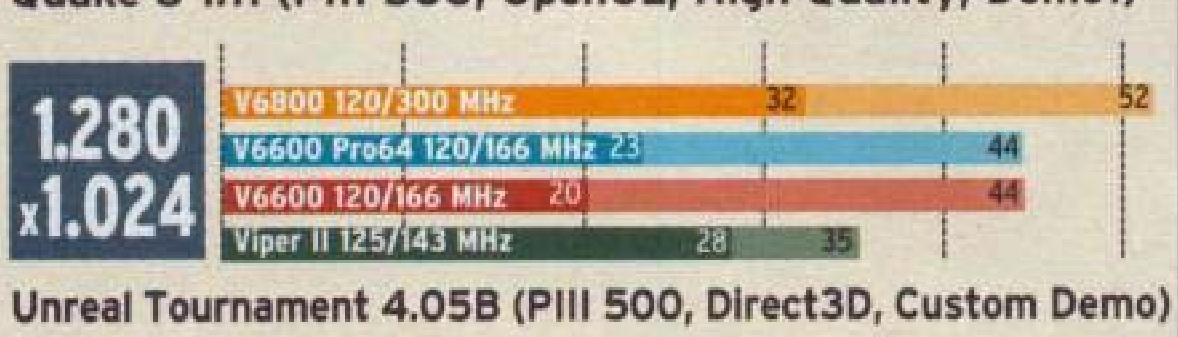
Pe lângă Dell şi MSI, Asus este un alt membru al clubului 64 MB. Vor apărea doi candidaţi în acelaşi timp: V6600 Pro64 cu SDRAM normal (Single Data Rate) şi V6800 Pro64 cu DDR-RAM (Double Data Rate). Pentru a face o apreciere estimativă a potenţialului la jocuri al unei plăci GeForce cu 64 MB RAM, ne-a fost pusă la dispoziţie placa în versiunea ei pură. Cu toate că vine fără ieşirea TV, tipică pentru Asus, are un pachet software bine îndesat (Drakan, Rollcage şi un software DVD-Player). Ochelarii 3D VR-100 pot fi achiziţionaţi separat. Ca hardware, impresionantă este cantitatea de memorie (SDRAM cu timpi de acces de 6 ns, cu foarte mic potenţial de overclocking), precum şi interfaţa de conectare (AGP Pro). Pentru a asigura alimentarea cu curent a plăcii, nu de mult au fost stabilite noi specificaţii ale portului AGP. Un port AGP Pro are suplimentar în stânga şi în dreapta slotului obişnuit nişte pini suplimentari, care asigură o alimentare îmbunătăţită cu curent. Un card grafic AGP Pro poate fi instalat deci şi pe un port AGP normal, însă are nevoie de un MB mai special pentru a lucra la parametrii optimi. Au fost comandaţi trei candidaţi pentru testare în jocuri a plăcilor cu 64 MB memorie. V6600 Deluxe (32 MB SDRAM), V6600 Pro64 (64 MB SDRAM) şi V6800 Deluxe (32 MB DDR RAM) au trebuit să-şi demonstreze capacităţile la Drakan, Unreal Tournament şi engine-ul Q3. Rezultate sunt foarte clare şi, în acelaşi timp, dezamăgitoare. Astfel, amazoana Rynn se arată a fi extrem de rezervată vizavi de cei 64 MB RAM şi nu se lasă mişcată deloc mai rapid. La Benchmark-urile obişnuite, la rezoluţii de 1280x1024 dpi pe 32 biţi mai există şanse; plăcile cu 32 MB RAM sunt cam solicitate de acest flux de date. Dacă acest lucru îndreptăţeşte preţul acestei plăci, va trebui să decideţi singuri. De remarcat este faptul că şi V6600 Pro64 are nevoie de un procesor foarte rapid, care să-i asigure FPS-ul la rezoluţii foarte înalte în jocuri.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

Viteză grafică

Cum se comportă AGP-V6800 Deluxe în test?

Quake 3 1.11 (PIII 500, OpenGL, High Quality, Demo1)



Unreal Tournament 4.05B (PIII 500, Direct3D, Custom Demo)



LEGENDE: AUFLÖSUNG GRAFIKKARTE

De fiecare MB de memorie locală se bucură mai ales *Unreal Tournament*.

PUNCTAJ — AGP-V6600 Pro64

ÎN COMPARAŢIE
Prezentare pe scurt a alternativelor

AGP-V6800 Deluxe
Dotarea este într-adevăr deluxe. Dacă mai lucrăm puţin la frecvenţa de tact, ea devine extrem de rapidă.

AGP-V6600 Pro64
64 MB memorie şi asigurarea unui viitor plin de texturi.

Creative Annihilator Pro
Cardul performant cu DDR-RAM vine de la Creative.

Voodoo3 3000 PCI
Ideal pentru upgrade-ul tuturor calculatoarelor de 500 $.

DOTARE .... Bine
În afară de lipsa funcţiilor TV/Video, dotare model.

FEATURES .... Foarte bine
Chipul GeForce 256 este vârful tehnicii actuale.

PERFORMANCE .... Foarte bine
Puţin mai mari decât GeForce cu 32 MB SDRAM.

90%
PUNCTAJ

PRODUCĂTOR
Asus

TELEFONSERVICE
02102 - 95990

PUNCTE TARI
- ✔ Dotare foarte bună cu memorie
- ✔ Performanţe foarte bune sub OpenGL
- ✔ Software suplimentar bine gândit
- ✔ Avantaje la jocurile bazate pe engine-ul UT

PĂRŢI SLABE
- ✘ Nici o ieşire TV
- ✘ Costuri de investiţie foarte mari
- ✘ Memoria improprie overclocking-ului
- ✘ Probleme cu unele MB-uri

În beţia adâncimii de culoare

Acceleratoarele grafice constituie în continuare o temă fierbinte de hardware. După marşul victoriei al plăcilor GeForce 256, se conturează primii adversari. Vă vom spune ce fel de accelerator vi se potriveşte.

GLOSAR

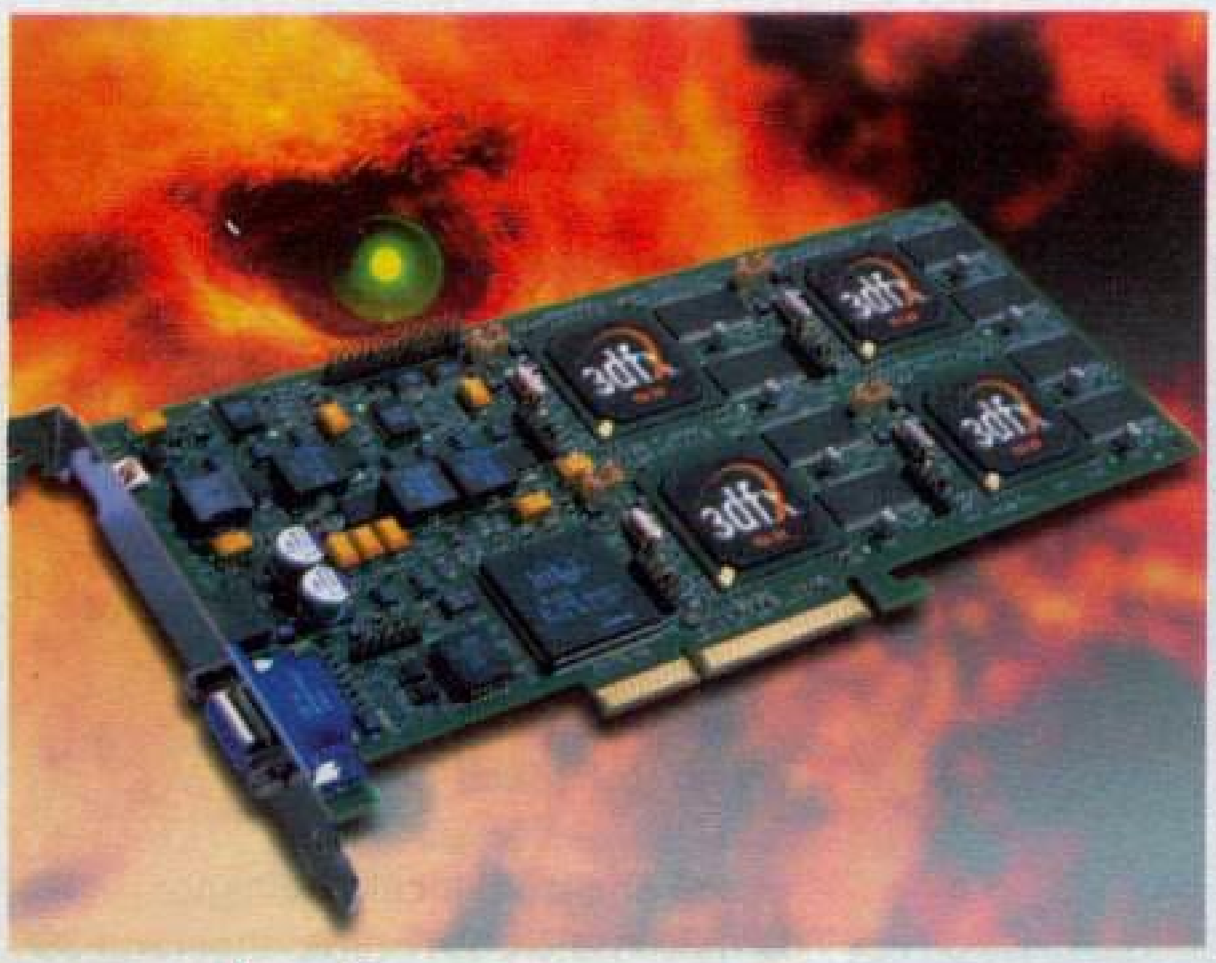
- **DDR RAM** Memorie Double Data Rate. La un ciclu de tact se transmit două pachete de date în loc de unul.
- **FXT1** Nou standard pentru comprimarea texturilor. Inventat de 3dfx
- **GLIDE** Conexiune 3D pentru plăcile Voodoo de la 3dfx

Nu există nimic care să aţâţe spiritele jucătorilor atât de mult ca lumea acceleratoarelor 3D. De vină este vechea rivalitate între fanii 3dfx şi Nvidia. Pe de altă parte, responsabile de ascensiunea disputelor sunt şi structurile tehnice ale cardurilor. Este o ocazie potrivită să dăm puţin la o parte cortina de pe această temă sensibilă.

Că doriţi să luaţi o pauză mai lungă de investiţie sau schimbaţi placa grafică tot la şase - opt luni, în ambele cazuri nevoia de informaţie este enormă. Pentru o alegere înţeleaptă veţi fi pregătit cum se cuvine doar în clipa când vă veţi cunoaşte necesităţile şi proprietăţile variantelor de carduri. Cel mai important lucru pentru noi la acest capitol este să vă prezentăm toţi candidaţii pe scurt. În încheiere vom testa relaţiile de "prietenie" dintre carduri şi jocuri. Apoi va fi vorba despre anumite obstacole care apar între dvs. şi obiectul tentaţiei. Dacă veţi consulta mai apoi cu atenţie tabelul nostru şi analiza tipurilor de jucători, nimic nu va sta în calea unei decizii optime de cumpărare.



■ METALE GRELE Toate acceleratoarele 3D vor avea de tras din plin la Heavy Metal FAKK 2.



APARIŢIE ÎNTÂRZIATĂ Noile Voodoo de la 3dfx au apărut în lumea jocurilor abia la sfârşitul CeBIT din februarie.

Anul 2000 este caracterizat prin importante dezvoltări tehnice pe piaţa de carduri grafice. Astfel, pionierul Nvidia se joacă cu accelerarea geometrică (Hardware Transform & Lightning). Pe lângă GeForce 256, şi Savage2000 de la S3 este în stare să efectueze asemenea calcule, doar că driverele nu ţin momentan pasul. Şi Matrox va aborda cu siguranţă tema Hardware T&L (la G450 şi G800). Nvidia însăşi a ridicat ştacheta tehnologică în luna mai, prin urmaşul lui GeForce (nume de cod "NV15"). Oricum, nu prea există o ofertă mare de jocuri optimizate în perioada imediat următoare. Altfel stau lucrurile cu 3dfx şi Ati. Acestea mizează masiv pe performanţele grafice prin soluţiile multichip (familia Voodoo5 şi Rage Fury Maxx), pentru a străluci şi la rezoluţii înalte, pe 32 biţi. Cu tehnologia T-Buffer, 3dfx încinge fierul calităţii. Cu ajutorul acestuia, canturile poligonale din pixeli devin doar amintire în jocuri (Full Scene Anti-Aliasing). Mai mult, teoretic pot fi programate efecte cinematografice precum Motion Blur şi Depth of Field. Există totuşi un punct unde toţi producătorii de chip-uri sunt de acord: viitorul constă în compresia texturilor. E mai puţin important dacă acest lucru se realizează după normele DirectX sau după tehnica FXT1 de la 3dfx. Important este că toate chip-urile noi sprijină compresia şi permit astfel crearea unor lumi de basm virtuale, care redefinesc noţiunea de calitate.

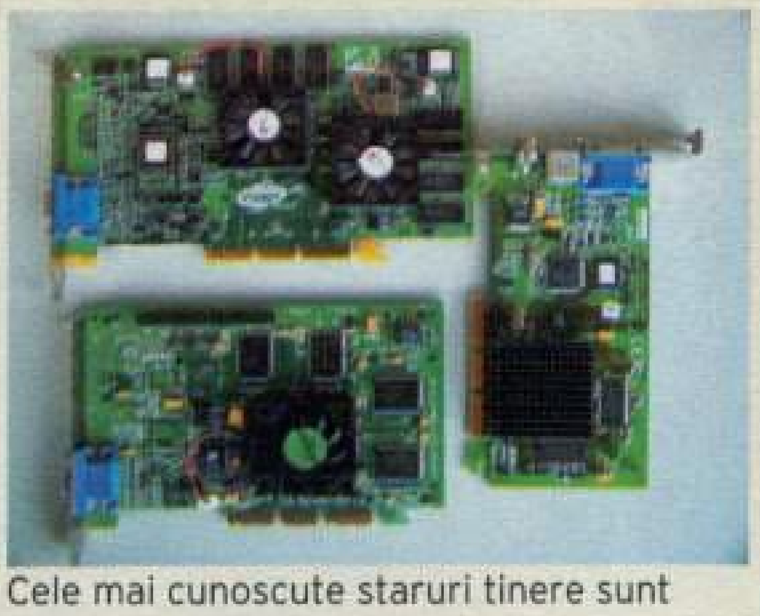
Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

GLOSAR

- **Adâncime de culoare** Unitate de măsură pentru numărul de culori care pot fi afişate. Cele mai folosite valori la jocuri sunt 16 (însemnând 64.000 culori) şi 32 Bit (16,7 mil. culori).
- **HARDWARE T&L** Hardware Transform and Lightning. Calcule 3D şi iluminare efectuate de placa 3D (în locul CPU-ului)
- **T-BUFFER** Domeniu de memorie în care sunt combinate datele de imagine, pentru a genera efecte de cinema precum Motion Blur

Acceleratoare grafice candidate

Produse de lux vs. produse ieftine. Staruri vs. steluţe. Astfel poate fi caracterizată diferenţa dintre ultima şi actuala generaţie grafică.

STARURILE TINERE	CLASICII
Exemple renumite — De care grupă aparţine fiecare?	
	
Cele mai cunoscute staruri tinere sunt plăcile GeForce cu SDR normal sau DDR SDRAM mai rapid. La această categorie se mai adaugă Rage128 Pro de la Ati, care poate fi găsit pe Fury Pro sau ca dual-chip pe Fury Maxx. Chipul Savage2000 de la S3 se află pe Viper II.	Deşi se află pe piaţă abia de la mijlocul anului trecut, grupa este socotită deja ca făcând parte dintre clasici. În ea intră seria Voodoo3 (V3 2000 până la V3 3500). Nvidia vine cu plăcile bazate pe chip-ul TNT2 (Ultra), iar Matrox cu al său G400.
Caracteristici tipice — Ce caracterizează grupa de carduri grafice?	
Noile stele la orizontul grafic posedă o arhitectură a procesorului care este orientată spre suportul unor jocuri pline de efecte grafice, cu mai multe nivele de texturi. Aceasta nu este necesară la jocurile mai vechi, care constau doar din poligoane texturizate.	Cu excepţia câtorva, puţine, toate acceleratoarele grafice sunt încă recomandabile. Puterea lor constă în driverele maturizate şi în preţul lor relativ scăzut. Atenţie la plăcile TNT2 cu indicaţia "M64"!
Suportul pentru jocuri — Care jocuri sunt potrivite ?	
	
Noile venite se simt extrem de bine la rezoluţii înalte şi la adâncime de culoare de 32 Bit. Jocurile viitoare, precum FAKK 2 sau Elite Force, sunt predestinate acestor monştri grafici. La titlurile care folosesc Direct3D, diferenţele sunt minore.	Plăcile mai cărunte ţin pasul cu noua generaţie mai ales la rezoluţii mici şi la jocurile bazate pe Direct3D, cum sunt Drakan sau Expandable. Plăcile Voodoo profită la Ultima 9 sau UT de Glide. Titlurile bazate pe Q3 sunt mai problematice.
Recomandări CPU — Ce tip de procesor se potriveşte plăcilor?	
Toate acceleratoarele noi aspiră spre performanţe ridicate ale procesorului (de la 400MHz în sus, Athlon sau PIII). Excepţie fac plăcile GeForce. La jocurile cu acceleraţie geometrică (engine Q3) asigură framerate-uri rulabile şi pe calculatoare mai slabe.	Chiar şi clasicii cardurilor îşi au rostul la multe jocuri doar de la un PII 300 în sus, în cazul în care posedaţi un G200, Banshee sau TNT. Altfel, CPU-ul împiedică acceleratorul grafic în munca sa grafică.
Comparaţie de preţuri — Cât costă un accelerator grafic?	
Preţul unui accelerator din noua serie este foarte piperat. Distracţia începe la 178-200 $ (Fury Pro, Viper II), iar graniţa superioară se află pe la 350 $ (GeForce DDR). La mijloc se găsesc GeForce SDR şi Fury MAXX, cu 270, respectiv 325 $.	Cardurile clasice au devenit între timp o oportunitate. Astfel, un V3 2000 începe la 100 $, iar seria 3000 la 150 $. Între 125-150 $ se poate achiziţiona un TNT2, iar TNT2 Ultra şi plăcile G400 costă 175 $, respectiv 200 $.

Câştig facil

Acceleratoarele 3D sunt capricioase, nelucrând la fel de bine cu fiecare joc sau fiecare engine de joc



■ VIKINGII SĂLBATICI Rune de la Human Head se bazează pe o versiune modificată a lui Unreal Tournament.

Mulţi factori sunt răspunzători de faptul că unele jocuri sunt în armonie cu acceleratoarele 3D. Un rol important este jucat de interfaţa 3D, respectiv engine-ul grafic folosit, de felul efectelor programate şi de calitatea driverelor plăcii grafice.

Dacă analizăm jocurile dinspre mărunțaiele software, engine-ul 3D este principala componentă responsabilă de performanţele jocurilor. Jocurile care folosesc acelaşi engine vor rula, de regulă, la fel de bine pe aceeaşi placă grafică. La acest lucru ar trebui să se gândească mai ales jucătorii împătimiţi de 3D Action, când vor cumpăra o nouă placă grafică. Engine-urile cele mai cunoscute, cum sunt Q2, Q3 sau Unreal (Tournament), sunt deseori licenţiate pentru alte proiecte de jocuri. Astfel, Anachronox şi Soldier of Fortune sunt două titluri bazate pe acelaşi engine Q2. Normal că fiecare producător a integrat propria optimizare, pentru a crea o grafică concurentă, după actualele standarduri grafice. Producătorii de jocuri se luptă pentru engine-urile Q3 sau Unreal Tournament, deoarece economisesc mult timp la programare, prin cumpărarea rutinelor de programare.

Un alt argument este API-ul 3D folosit (interfaţa de programare). Cele mai bune performanţe în joc sunt redate de acelaşi API cu care a fost dezvoltat engine-ul. În cazul în care sunt suportate şi alte API-uri, acestea au fost de regulă ajustate după cele originale. Cel mai bun exemplu este engine-ul Unreal Tournament, care iniţial a fost optimizat pentru Glide, respectiv pentru cardurile Voodoo. Chiar Unreal Tournament rulează pe un V3 2000 de 100 $, la o rezoluţie de 800x640, mult mai rapid decât un chip GeForce sau Rage Fury Maxx de 300 $. La acest capitol, cardurile 3dfx au un avantaj software care rezultă din optimizarea lor pentru interfaţa Glide. API-ul Glide este şi acum foarte îndrăgit, graţie programării facile şi documentaţiei excelente a funcţiilor sale.

Măsura în care un chip 3D se descurcă mai bine cu engine-urile de jocuri depinde atât de factorii hardware, cât şi de drivere. Un driver OpenGL care nu foloseşte efectiv resursele procesorului nu poate spera să iasă cu faţa curată printr-un hardware potrivit, în condiţiile acerbei concurenţe din zilele noastre. În mod

GLOSAR

- **API** Abreviere pentru Application Programming Interface. Interfaţă de programare
- **Direct3D** Interfaţă grafică de la Microsoft foarte cunoscută şi răspândită la jocuri
- **Glide** Interfaţă 3D pentru toate cardurile Voodoo de la 3dfx
- **Engine** Parte principală a unui joc 3D, care controlează calculele geometrice şi modelele 3D

Alegerea armelor

Dacă la anumite jocuri puneţi accentul pe viteză, ar trebui să studiaţi această listă şi să o aveţi în vedere la cumpărare.



CONDIŢII ÎNDEPLINITE Star Trek Voyager Elite Force de la Raven software foloseşte engine-ul Q3 şi oferă satisfacţii optice pe bandă rulantă.

Q2-Engine
- Interfaţă: OpenGL
- Jocuri: *Daikatana, Soldier of Fortune, Anachronox, Heretic 2*
- Chip-uri grafice optime: GeForce 256, Voodoo3/4/5, TNT2, Savage2000

Q3-Engine
- Interfaţă: OpenGL
- Jocuri: *F.A.K.K. 2, ST Voyager: Elite Force, James Bond: The World is not Enough, American McGee's Alice*
- Chip-uri grafice optime: GeForce 256, Voodoo4/5, Savage2000

Unreal-Tournament-Engine
- Interfaţă: Direct3D, OpenGL, Glide, Metal
- Jocuri: *Unreal Tournament, Rune, Wheel of Time, Duke Nukem Forever*
- Chip-uri grafice optime: Savage2000, Voodoo3/4/5

Engine Direct3D
- Interfaţă: Direct3D
- Jocuri: *Expendable, Drakan, Black & White, Halo*
- Chip-uri grafice optime: Rage128 Pro, GeForce, TNT2, Voodoo3/4/5

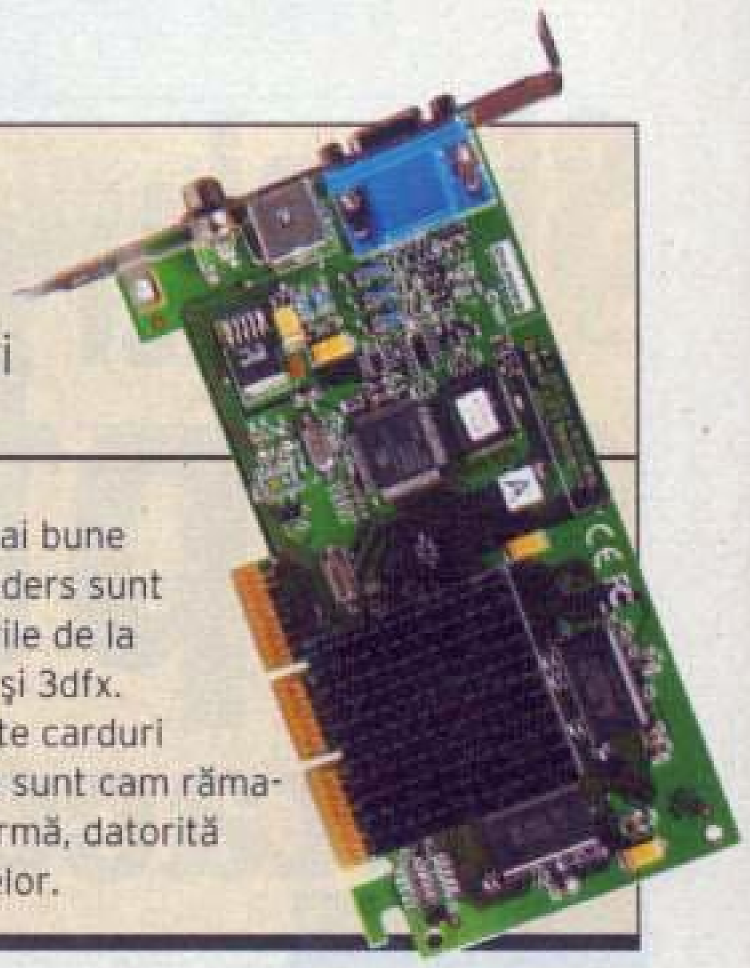
GLOSAR

- **Metal** Interfaţă 3D pentru carduri bazate pe Savage 4 (cu anumite excepţii şi pe Savage 2000)
- **Multi-Texturing** În jocuri, poligoanele sunt prevăzute cu două sau mai multe texturi, pentru a obţine efecte speciale.
- **OpenGL** Intefaţă 3D independentă de sistemul de operare

O chestiune de driver

Chip-uri şi interfeţe 3D folosite. Veţi vedea în tabelul de mai jos care engine-uri de jocuri profită cel mai mult de acestea.

PRODUCĂTOR	CHIPSET	DIRECT3D-TREIBER	DRIVER-OPENGL	ALTELE
3dfx	Voodoo3	Bine	Bine	Glide
S3	Savage4/Savage2000	Mulţumitor	Foarte bine	Metal
Nvidia	TNT2	Foarte bine	Foarte bine	-
Nvidia	GeForce 256	Foarte bine	Foarte bine	-
ATi	Rage128 Pro	Foarte bine	Mulţumitor	-
Matrox	G400	Bine	Mulţumitor	-



Cele mai bune allrounders sunt chip-urile de la Nvidia şi 3dfx. Celelalte carduri grafice sunt cam rămase în urmă, datorită driverelor.

analog, acest lucru este valabil şi pentru DirectX sau pentru producătorii de API. Astfel, Ati a creat în Rage Fury Maxx un monstru fillrate pe care îl poate scoate în valoare doar sub Direct3D. Sub OpenGL, driverul pierde foarte mult din performanţe. Şi Viper II de la S3/Diamond trebuie să treacă prin lumini şi umbre. Se aşteaptă perfomanţe ridicate la jocurile bazate pe engine Q2, Q3 sau Unreal Tournament. Mai puţin convingătoare sunt apariţiile sale sub Direct3D. Şi aici, o mare parte de vină o poartă driverul.

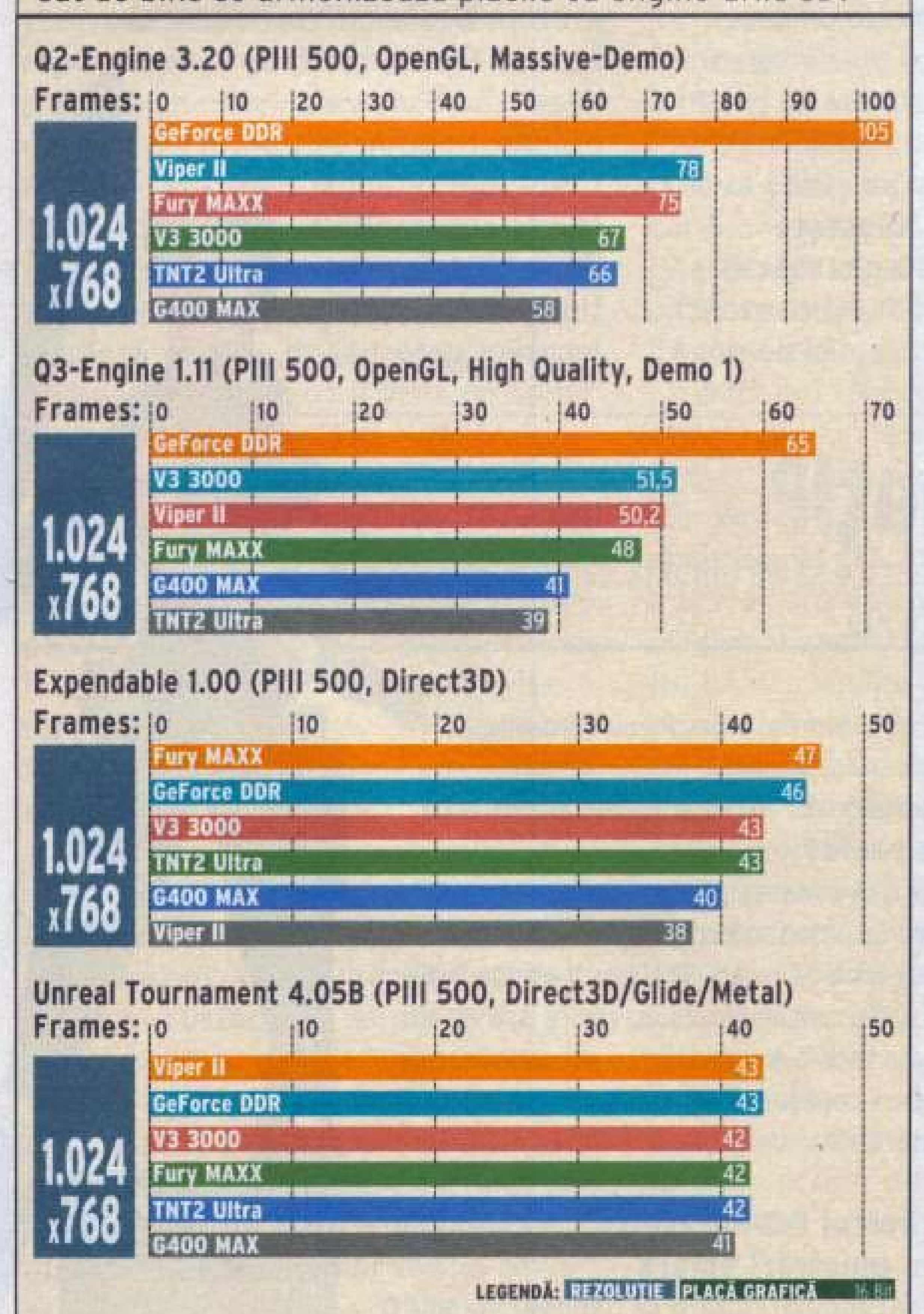
Un alt factor foarte important este organizarea render-pipeline-urilor în chip-ul 3D. În mare vogă sunt acum unităţile care pot genera un pixel simplu texturizat pe tact (o textură - un pixel) şi cele care pot genera doi pixeli dublu texturizaţi pe tact (doi texturi - un pixel). Chip-uri 3D de performanţă, cum sunt Savage2000 sau GeForce, conţin mai multe asemenea pipeline-uri împreună. Prin aceasta, se pot prelucra foarte flexibil cantităţile de pieli, în funcţie de joc. În acest an vor apărea cu siguranţă mai multe jocuri cu efecte multi-texturing. Chip-urile ca Savage2000 sau GeForce 256 au un avantaj imens, deoarece pot genera din start puncte de imagine dublu texturizate. Astfel se poate explica şi viteza lor mare la jocurile bazate pe engine-ul 3D.

În mod sigur, interfeţele de programare, engine-urile 3D, calitatea driverelor şi cantitatea de efecte nu sunt singurele răspunzătoare de performanţele acceleratorului grafic. Şi procesorul joacă un rol important. Un joc poate fi caracterizat ca fiind limitat de procesor, dacă acesta este determinat de placa grafică, iar prin aceasta este atât de ocupat de joc încât cardul grafic este solicitat la capacitatea sa maximă de fillrate doar la rezoluţiile cele mai înalte. Simptomul cel mai vizibil pentru un CPU limitat este persistenţa aceluiaşi fillrate atât la rezoluţii mici, cât şi la cele mari. Mai mult de atâtea nu poate genera. Dacă, dimpotrivă, jocul este limitat de fillrate-ul plăcii grafice, atunci acesta rulează mult mai rapid la rezoluţii mici decât la cele ridicate; acelaşi lucru este valabil pentru adâncimile de culoare pe 16, respectiv pe 32 biţi. Cu cât placa grafică este mai bună, cu atât se poate ridica mai mult rezoluţia şi adâncimea de culoare, fără ca jocul să piardă din viteză.

Armin Lenz/Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

Viteza grafică

Cât de bine se armonizează plăcile cu engine-urile 3D?



Mulţi jucători folosesc 1024x768 dpi şi adâncimea de culoare pe 16 biţi. Rezultatele sunt diferite, în funcţie de interfeţele 3D. De exemplu, Ati şi Matrox îşi dezvăluie slăbiciunile sub OpenGL.



ÎNDRĂGOSTIT DE DETALIU La Duke Nukem Forever, engine-ul Unreal Tournament este pus la treabă. Puteţi constata cât de realiste par trăsăturile feţei.

Şi vei trece peste şapte obstacole



■ **CURSĂ CU OBSTACOLE**
Dacă vă lăsaţi duşi de mână de noi, veţi trece sigur peste toate obstacolele în cumpărarea unui accelerator grafic.

GLOSAR

- **AGP**
  Slot mai rapid pentru placa grafică
- **Intel810(E)**
  Chipset placă de bază cu grafică 3D integrată
- **Hardware T&L**
  Hardware Transform & Lightning. Calcule 3D şi de iluminare pe cardul 3D (în loc de CPU)
- **Fillrate**
  Număr de puncte de imagine care pot fi generate într-o secundă
- **Glide**
  Interfaţă 3D pentru toate cardurile Voodoo de la 3dfx

Hardware-ul pune obstacole în calea succesului. Vă vom conduce în adâncuri şi vă vom arăta cum să le ocoliţi, pentru a avea o satisfacţie sporită la jocuri.

Pot folosi şi la calculatorul meu vechi placa grafică ce i se potriveşte cel mai bine jocului meu preferat? Aceasta e una din principalele probleme cu care se confruntă toţi cei care vor să facă un upgrade. Însă nu puneţi carul înaintea boilor. Punctul de plecare în efectuarea unui upgrade la placa grafică este monitorul. Unul de 15 ţoli nu este potrivit pentru o rezoluţie mai mare de 800x600 dpi în joc. În consecinţă, nu ar trebui să investiţi banii într-o placă grafică scumpă, care îşi dovedeşte puterea de lucru doar la rezoluţii mai mari. Dacă aţi consultat oferta de plăci în funcţie de tabel, alegerea unui produs potrivit va fi vizibil mai uşoară. Următorul pas în lupta de sortare a candidaţilor constă în procesorul pe care-l aveţi. Dacă procesorul nu foloseşte integral la jocurile 3D nici măcar cardul grafic pe care îl aveţi, atunci acesta nu se va bucura nici de noua placă pe care doriţi să i-o cumpăraţi. Acesta este cazul mai ales la jocurile precum *Drakan, Expendable* sau *Unreal Tournament*, care se bazează pe viteza procesorului. Aceste titluri au pretenţii foarte substanţiale de la CPU. În mod tipic, viteza jocurilor este



■ **ÎNTREBARE-CAPCANĂ**
Aţi cumpăra o nouă placă grafică pentru Julie Strain (Heavy Metal FAKK 2)?

Cărui tip de jucător îi aparţineţi?

Sunteţi mai degrabă un jucător 2D sau unul al extremelor? Sperăm ca sfaturile noastre să vă ajute la cumpărare. Acest lucru este valabil atât pentru upgrade-uri, cât şi pentru potenţialele achiziţii noi.

"Jucătorul 2D" - Minesweeper & Co.
Dacă consideraţi grafica 3D ca nefiind destul de realistă şi vă limitaţi din această cauză la jocurile bidimensionale, vă puteţi păstra economiile până în secolul XXII.

"Universalul" - performanţe bune în general
Aici vă putem recomanda cardurile Voodoo3 3000 şi Voodoo4. Aceste plăci sunt relativ rentabile, stau foarte solid pe picioarele lor în OpenGL şi Direct3D şi sunt capabile şi de Glide.

"Vânătorul de oportunităţi" - grafică 3D, numai să fie ieftină
Cei care doresc într-adevăr să facă economie, dar se aşteaptă totuşi la performanţe 3D actuale, ar trebui să caute o placă TNT cu 16 MB, precum Maxi Gamer Xantor 16 sau Voodoo3 2000. Veţi puncta cu 100-125 $.

"Jucătorul Hardcore" - cardul pentru joc
Dacă doriţi să cumpăraţi placa potrivită pentru jocul preferat, sunteţi un adevărat dur. Pentru jocurile cu engine Q3, vă recomandăm GeForce DDR, iar pentru engine-ul Unreal Viper II sau cardurile 3dfx de la Voodoo3 în sus.

"Overclocker-ul" - nu e chiar niciodată destul de rapid?
Cei ce doresc să scoată untul din cardul lor grafic vor cumpăra un Voodoo3 cu radiator activ sau cardurile GeForce de la Ati. Şi Viper II atinge înălţimi nebănuite, dacă sunt echipate cu răcire activă. Nu prea se poate face overclocking la acceleratoarele Ati sau Matrox care lucrează aproape de limitele lor folosind setările standard.

"Cumpărătorul PC din Metro" - achiziţionat ieftin, mustrări amare
Cei care şi-au cumpărat, fără să gândească, un PC cu grafică integrată fără slot AGP, se vor bucura cu siguranţă de versiunile PCI ale seriei Voodoo3/4/5 sau de ErazorX PCI de la Elsa.

Alegerea optimă

Dacă vă aflaţi pe urmele unei plăci grafice optime, ar trebui să aveţi în vedere CPU-ul şi monitorul propriu.

	< 300 MHZ TACT CPU	300-450 MHZ TACT CPU	> 500 MHZ TACT CPU
15 Inch	Clasa 1	Clasa 2	Clasa 2
17 Inch	Clasa 1	Clasa 2	Clasa 3
19+ Inch	Clasa 2	Clasa 3	Clasa 3

Chip grafic clasa 1 : Riva TNT (Diamond Viper V330), G200 (Matrox Millenium G200), Voodoo2 (Diamond Monster 3D II), Voodoo Banshee (Creative 3D Blaster Banshee)

Chip grafic clasa 2 : TNT2 (Guillemot MG Xentor 16), TNT2 Ultra (Asus AGP-V3800 Ultra), G400 (Matrox Millennium G400 MAX), Rage128 (Ati Rage Fury 32 MB) Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000)

Chip grafic clasa 3 : GeForce 256 SDR (Elsa Erazor X), GeForce 256 DDR (Asus AGP-V6800 Deluxe), Savage2000 (Diamond Viper II), Rage128 Pro (Ati Rage Fury MAXX), VSA-100 (3dfx Voodoo5 5000)

Întâi trebuie să identificaţi tipul monitorului pe care îl aveţi. În încheiere, trebuie găsit tipul de procesor: acum puteţi stabili clasa optimă de chip grafic.

Obstacolul plăcii de bază

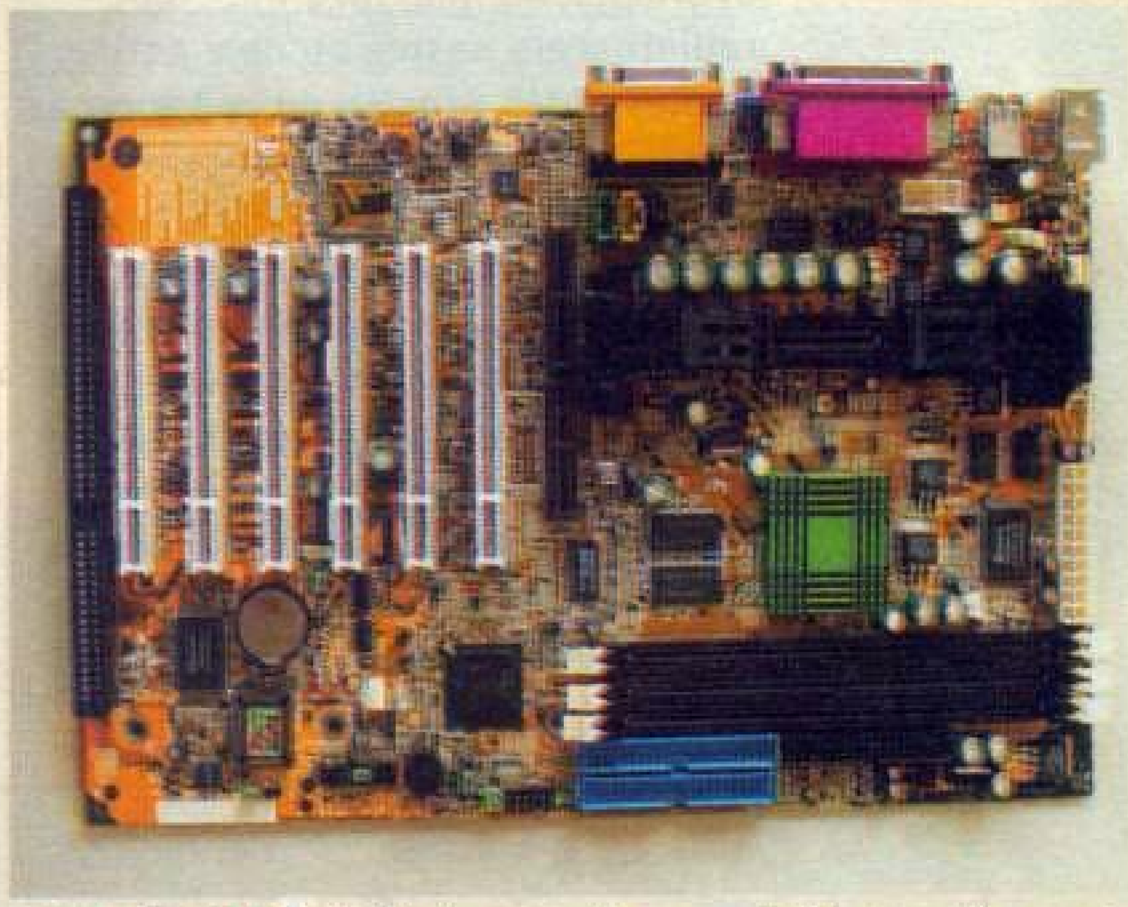
Motherboard-ul calculatorului dvs. ar putea fi criteriul K.O. la decizia de cumpărare.

Am un PC Metro. Pot să instalez un card grafic alternativ sau suplimentar?
Nu. Aşa-numitele "PC-uri de 600$" au grafica integrată pe placa de bază şi nu oferă această opţiune de upgrade.

Atunci nu pot să îmbunătăţesc deloc performanţele grafice?
Ba da, puteţi cumpăra o placă grafică PCI şi să dezactivaţi grafica integrată (BIOS/Jumper).

Am o placă de bază cu chipset LX. Pot să instalez fără probleme un GeForce?
Unele plăci de bază LX nu-i oferă unui GeForce destulă alimentare. Cel mai bine este să aruncaţi o privire pe Internet. Pe site-ul we.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html veţi găsi cele mai importante informaţii despre această temă.

Am o placă cu chipset BX. Pot să instalez fără probleme un GeForce?
Şi aici există oi negre, care nu corespund cerinţelor de tensiune. Dacă acestea posedă un jumper Voodoo3, GeForce va rula fără probleme.



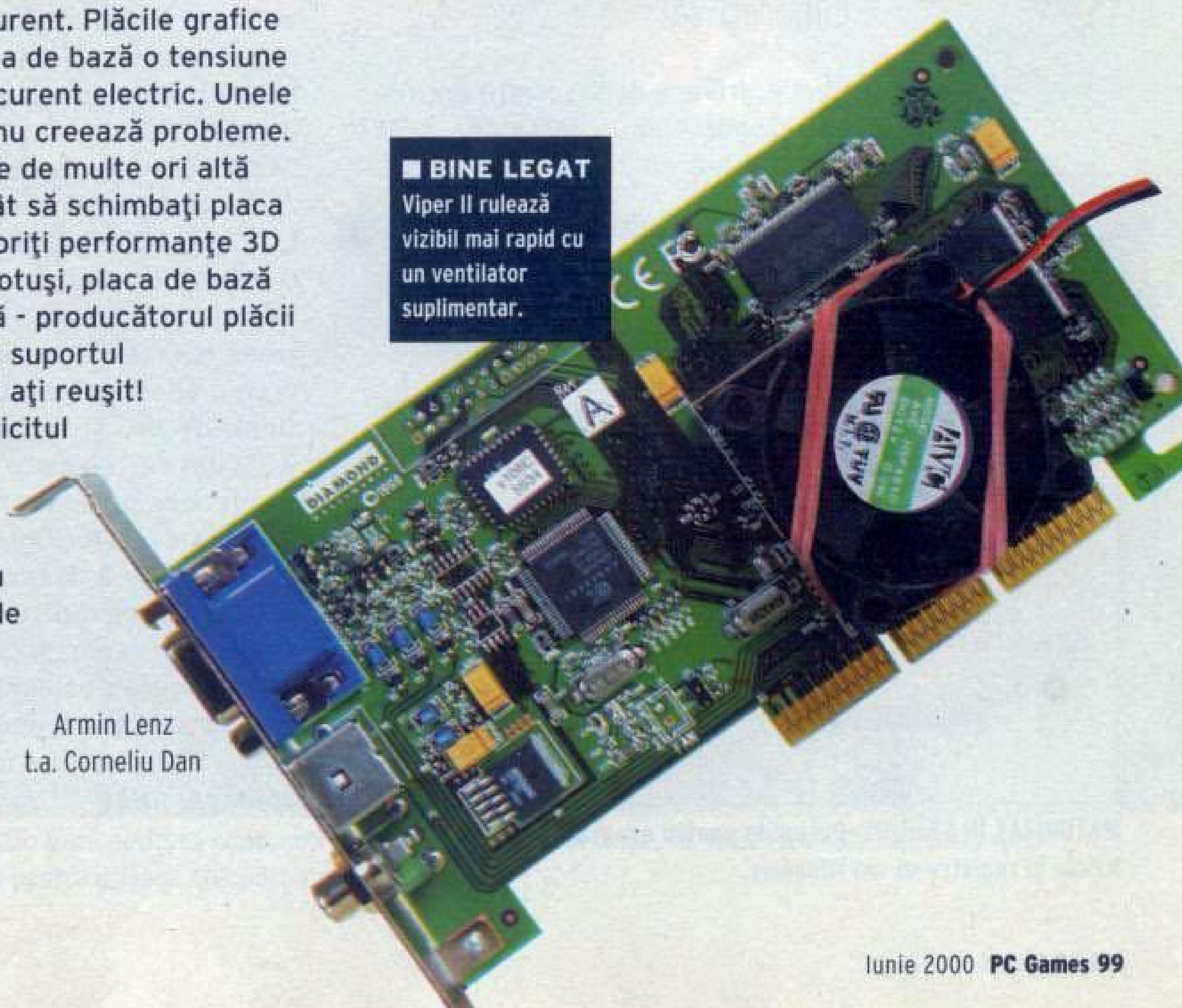
COPII-PROBLEMĂ **Motherboard-urile cu grafică integrată nu mai au sloturi AGP. Cardurile PCI pot să vă ajute.**

relativ constantă, fie că folosiţi rezoluţii de 800x600, fie de 1280x1024. Doar procesoarele foarte rapide mai au destule resurse pentru a solicita performanţe mai ridicate de la placa grafică. O mică excepţie fac jocurile care suportă Hardware T&L pe chip-ul grafic. Exemplul de paradă pentru acest caz sunt jocurile bazate pe engine-ul Q3, pe care se bazează jocurile de acţiune ce vor apărea în vara acestui an, cum sunt *Heavy Metal FAKK 2* şi *Star Trek Elite Force*. Şi *Vampire*, *Black&White* şi *Messiah* susţin Hardware T&L. Veţi mai avea nevoie doar de o placă GeForce pentru P II 333 al dvs. Din păcate, acest truc funcţionează doar la jocurile optimizate, căci titlurile fără suport T&L nu vor scoate nimic în plus nici din cele mai bune chip-uri grafice.

Dacă până acum am limitat candidaţii la upgrade atât de mult, încât aproape că puteţi merge la cumpărături, să nu uităm totuşi de un ultim obstacol ce ar putea să apară: blestemata de compatibilitate. Acum va trebui să examinăm puţin plăcile de bază. Plăcile grafice moderne există aproape exclusiv pe port AGP. Prin urmare, cei care nu au port AGP pe MB vor trebui să se orienteze spre plăcile grafice PCI. Există eventualitatea ca, în acest caz, chip-ul grafic să fie integrat pe placa de bază şi să nu poată fi dezactivat. Dacă vă aflaţi acum în toiul jocului, am putea să vă dăm o mică rază de speranţă. Sub Windows 98 puteţi folosi un card PCI ca accelerator 3D, iar pentru chip-ul integrat să folosiţi doar grafica 2D. Fiţi foarte atenţi însă la faptul că chip-ul grafic integrat şi cel al cardului grafic PCI are producători diferiţi: evitaţi amestecul nesănătos de drivere. De regulă, chip-ul integrat poate fi dezactivat.

Dacă aţi trecut cu succes şi de aceste piedici, aproape că aţi ajuns la mal. Acum vine problema alimentării cu curent. Plăcile grafice absorb prin placa de bază o tensiune mai ridicată de curent electric. Unele plăci mai vechi nu creează probleme. Nu vă va rămâne de multe ori altă posibilitate decât să schimbaţi placa de bază, dacă doriţi performanţe 3D ridicate. Dacă, totuşi, placa de bază este compatibilă - producătorul plăcii vă poate acorda suportul necesar - atunci aţi reuşit! Dacă sunteţi fericitul posesor al unui Windows 98, există toate condiţiile pentru un accelerator de poligoane.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan



■ BINE LEGAT
Viper II rulează vizibil mai rapid cu un ventilator suplimentar.

GLOSAR

- **VSYNC** Conexiune reductoare de performanţe 3D la rata de refresh a monitorului
- **AGP** Port grafic accelerat (Accelerated Graphics Port), legătură rapidă între memorie şi placa grafică
- **POWERSTRIP** Utility cuprinzător pentru tuning-ul plăcii grafice

Agenţia de desfătare a ochilor

Caracteristici noi, performanţe mai ridicate, plăci grafice inedite. Totul sună bine şi frumos. Dar cum să scoatem ce-i mai bun din extrem de scumpele acceleratoare de poligoane, dacă tot am plătit pentru performanţe clasa I? Porniţi în expediţie împreună cu redacţia de hardware, în cutia cu trucuri a plăcilor.

WickedGL

Mai rapid decât driverele 3dfx

Metabyte, un producător de plăci 3dfx, s-a retras din afaceri cu hardware şi s-a specializat în programarea de drivere. Prin Wicked3D (www.wicked3d.com), firma oferă gratuit (trebuie doar să vă înregistraţi) drivere WickedGL, care accelerează drastic performanţele unei plăci Voodoo2/3. Performanţele cardurilor V3 pot fi ridicate în mod normal doar prin overclocking, mai ales înlocuind radiatoarele pasive cu cele active. Cooler-ul V3 Stealth de la Tennmax (www.tenmax.com) face posibilă obţinerea unor viteze de peste 175 MHz dintr-un Voodoo3. Un radiator activ rezolvă de cele mai multe ori problemele de crash ale plăcilor de bază, deoarece acestea pun la dispoziţie prea puţin curent. De acestea aparţin reviziile mai vechi ale plăcilor Gigabyte (de exemplu BX-2000). *(al)*

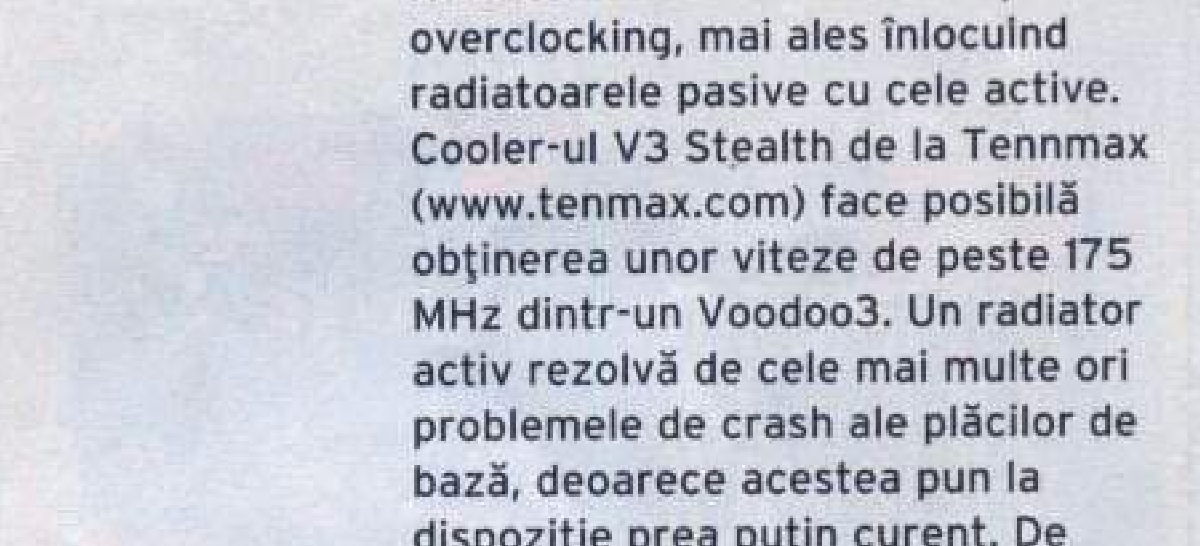


TUNING VOODOO PE GRATIS Deoarece Heavy Metal FAKK 2 este bazat pe engine-ul Q3, posesorii cardurilor Voodoo se vor bucura şi la acest joc de driverele WickedGL.

Emanciparea

Eliberaţi-vă!

Noile drivere de referinţă pentru Detonator de la versiunea 3.53 în sus şi driverele de la producători (Guillemot, Anubis, Gigabyte) oferă mai multe opţiuni decât ne-am închipui la prima vedere. Pentru a ajunge totuşi la acestea şi a le activa, va trebui să umblaţi puţin la registry-ul din Windows. Acest lucru îl puteţi face cu micul nostru ajutor de pe CD sau manual. Faceţi clic pe Start - Run şi introduceţi "regedit". Apăsaţi tasta [Enter]. La HKEY_ LOCAL_MACHINE\Sofware\Nvidia Corporation\Global va trebui să introduceţi o nouă valoare: NVT weak (vezi screenshot). Aici veţi crea o cheie denumită CoolBits de tipul DWORD şi veţi atribui valoarea 3. Acum veţi avea în Display Properties posibilitatea de a efectua overclocking-ul plăcii grafice şi de a dezactiva sincronizarea dintre placa grafică şi monitor ("Vsync"). La driverele noi, este singura posibilitate de a ajunge la aceste opţiuni, deoarece PowerStrip nu este încă adaptat la acestea. *(al)*

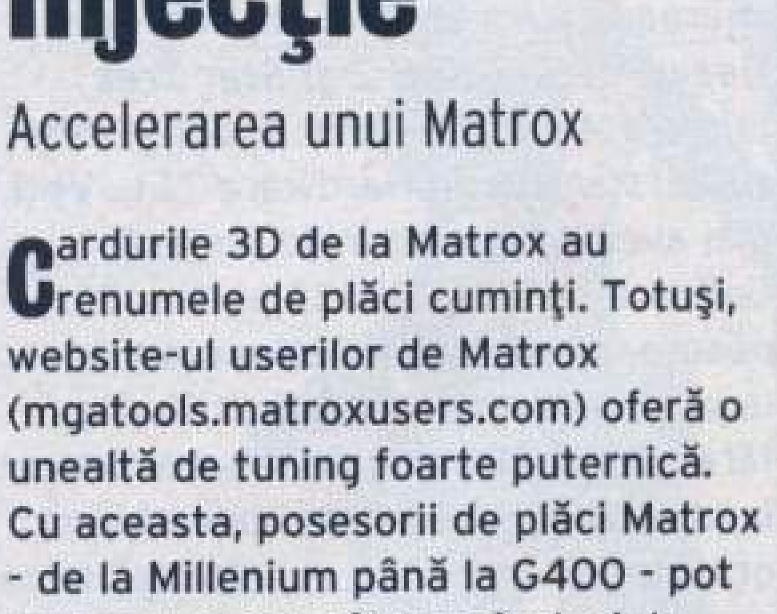


MATURIZAT ÎN SFÂRŞIT Opţiunile pentru avansaţi sunt ascunse de Nvidia în registry-ul din Windows.

Injecţie

Accelerarea unui Matrox

Cardurile 3D de la Matrox au renumele de plăci cuminţi. Totuşi, website-ul userilor de Matrox (mgatools.matroxusers.com) oferă o unealtă de tuning foarte puternică. Cu aceasta, posesorii de plăci Matrox - de la Millenium până la G400 - pot acţiona asupra câtorva factori de performanţe, care nu sunt accesibili în alt mod.



HOT Doar Matrox conferă efectele speciale de Environment-Bump-Mapping pentru Lava.

Savage underclocked

Tratament special pentru chipurile Savage de la S3/Diamond

Diamond/S3 şi-a atras în ultima vreme furia utilizatorilor, din cauza suportului deficitar de drivere acordat. Nu numai din această cauză, programatorii independenţi s-au pus la treabă şi au creat un program denumit S3Tweak. Cu acesta, pot fi controlate aproape toate setările driverului şi obţine performanţe optime pentru plăcile bazate pe chip-urile Savage3D, Savage4 şi Savage2000. Pot fi setate VSync-ul, compresia de texturi, adâncimea Z-Buffer-ului şi filtrarea texturilor. Activarea setărilor T&L a lui Savage2000 va urma în curând. Utility-ul poate fi obţinut gratuit de la www.s3planet.force9.co.uk. *(al)*



VIPER-ATTACK Viper II cu chip Savage2000 are proprietăţi calitative şi de viteză foarte bune, graţie driverului Metal.

Probleme 3D

Copilul cu probleme GeForce

Nu sunt puţini cumpărătorii de GeForce care au avut probleme cu noua lor comoară. Un bun loc de plecare este web.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html. Aici puteţi găsi informaţii despre motherboard-urile LX şi BX care au probleme cu tensiunea de alimentare pentru GeForce. În general, va trebui să faceţi un update de BIOS recent şi acordarea din BIOS a unui IRQ (Assign IRQ to VGA). Sunt obligatorii cele mai noi drivere de GeForce şi AGP pentru plăcile non-Intel.
La *Unreal Tournament* va trebui să folosiţi batch-ul 4.02 sau 4.05B. *(tba)*

PE CD-ROM
Vă punem la dispoziţie toate utilitarele necesare.

GLOSAR

- **DRIVER MINIPORT** Driver pentru activarea portului AGP şi pe calculatoarele care nu au chipset Intel
- **DRIVER METAL** Driver special pentru plăcile grafice S3/Diamond, care sprijină printre altele şi compresia de texturi

O cauză măruntă şi un efect mare

De ce driverele AGP pentru plăcile de bază non-Intel sunt aşa de importante pentru performanţele 3D

Athlon s-a instalat adânc în inimile power-jucătorilor. Din când în când, mai apar însă probleme cu chipset-ul plăcilor AMD. Este important să instalaţi întotdeauna driverul MiniPort, deoarece acesta nu face parte dintre driverele standard din Windows. Dacă lipseşte, performanţele 3D scad cu până la 25%, deoarece placa grafică este considerată ca fiind o placă PCI. Posesorii unui GeForce, foarte recomandat pentru Athlon, vor trebui să folosească neapărat drivere versiunea 3.62 sau mai noi, pentru a evita căderea sistemului. Acelaşi lucru este valabil şi pentru celelalte plăci de bază fără chipset Intel. Cei care călătoresc în jurul lumii cu un chipset VIA sau Ali vor trebui să ia în considerare faptul că Windows nu ştie deloc de portul AGP. Şi ei vor trebui să instaleze driverele corespunzătoare chipset-ului plăcii de bază. La fel, vor trebui să fie atenţi să instaleze driverele DMA pentru harddisk, pentru a uşura munca procesorului. Nici aceste drivere nu există întotdeauna în Windows. Pentru a vă uşura căutarea în Internet, vi le-am arhivat direct pe CD-ul revistei. *(al)*



CALCULE FĂRĂ LIMITE Dacă doriţi să conduceţi cu viteză maximă şi în jocuri ca Halo, va trebui să fiţi atenţi la sistemele non-Intel pentru drivere AGP potrivite.



■ **CULORI PLINE** Izbitoare şi contrastante: aşa ar trebui să arate culorile, dacă setările sunt corecte.

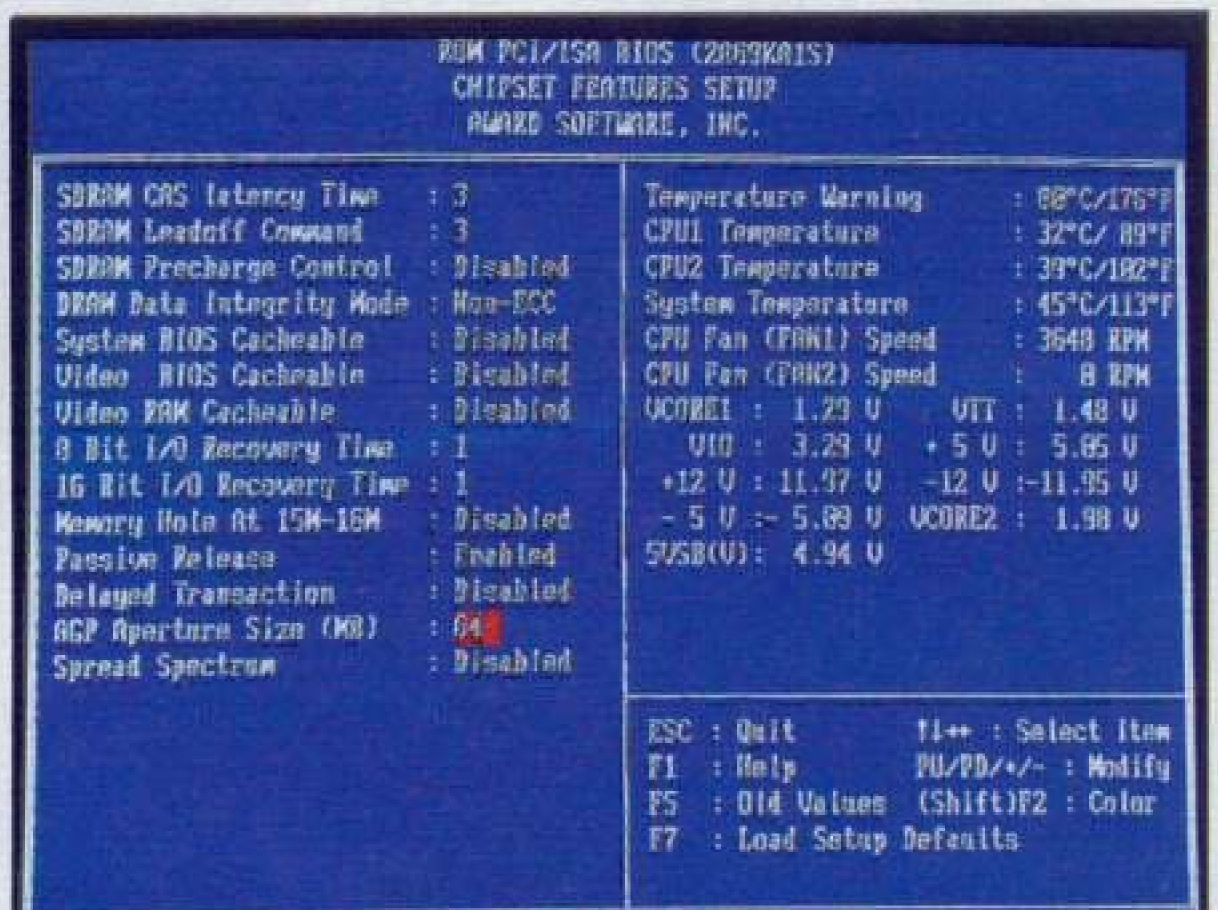
For your eyes only

GLOSAR

- **BIOS** Software de drivere minim, pentru a rula componentele pe PC
- **IRQ** Semnal interrupt, pentru a întrerupe procesorul
- **AGP-Aperture** Domeniu pentru stocarea texturilor în memoria de bază

Mulţi utilizatori nu ştiu deloc cât de mult se stresează ochii prin setările standard ale sistemului. Puteţi îmbunătăţi foarte mult situaţia, operând câteva modificări.

Între instalarea unei plăci grafice şi satisfacţia la jocuri există o adevărată urzeală invizibilă de capcane. Partea proastă: totul pare că merge, dar cu timpul vă va durea capul, deoarece monitorul pâlpâie ca o lumânare sau imaginile tremură neregulat.



ALBASTRU Acesta nu este temutul "Blue Screen of Death", ci BIOS-ul dvs. Aici puteţi seta diferite opţiuni ale plăcii de bază.

Pasul 1: actualizarea BIOS-ului

Haideţi să facem acum o expedi-ţie prin sistemul dvs. şi să dezactivăm minele care vă blochează drumul spre satisfacţia maximă. Primul pas în lista noastră începe acolo unde începe şi calculatorul dvs.: la BIOS. Dacă nu aveţi un card grafic Ati, atunci BIOS-ul va anunţa scurt placa grafică şi vă va afişa versiunea ei de BIOS. Există probabil o versiune mai nouă, mai bună, pe care puteţi să o instalaţi (vezi caseta "BIOS-Update"), deoarece aceasta va efectua un upgrade şi la piatra de temelie a plăcii grafice. De multe ori este necesară o nouă versiune de BIOS, pentru a putea folosi optim driverele îmbunătăţite, cum sunt, de exemplu, cele de la Diamond Viper II.

Pasul 2: setările BIOS

După afişarea plăcii grafice, calculatorul dvs. vă va prezenta frecvenţa procesorului şi mărimea memoriei. Apăsaţi acum tasta "DEL" pentru a ajunge în BIOS-ul plăcii de bază. Aici veţi găsi câteva setări care influenţează performanţele plăcii de bază. Să aruncăm o privire asupra "BIOS Features". Aici găsim de regulă "Video BIOS Shadow". Aceasta înseamnă transferul codului programului de la BIOS-ul plăcii grafice în memoria principală, pentru a face software-ul aflat acolo să ruleze mai rapid. Oricum, această relicvă din timpurile DOS nu măreşte deloc performanţele sub Windows. Din contra, de cele mai multe ori activarea acestei setări duce la ocuparea unui spaţiu mai mare de memorie şi la scăderea vitezei. O vom dezactiva. Mult mai important este să găsim alte două opţiuni. Prima activată ar fi "Assign IRQ to VGA". Cu aceasta, se trimite un semnal plăcii grafice cu care poate să informeze CPU-ul că are urgent nevoie de el. Cele mai multe carduri AGP nu funcţionează deloc sau funcţionează incorect.

O altă opţiune importantă este "AGP Aperture Size". Aceasta setează cantitatea de RAM principal care poate fi folosită de AGP pentru a stoca texturile. Vă reco-mandăm să puneţi aici maxim jumătate din valoarea memoriei de bază, deci la un calculator cu 128 MB RAM alegeţi 32 MB sau 64 MB. Dacă alegeţi o valoare mai mică, jocurile ca *Unreal Tournament* ar

BIOS-Update

Multor oameni le este groază de încercarea de a aduce software-ul din BIOS la nivelul actual.



NECESITATEA Update-urile software sunt necesare şi la memoria BIOS. Lucrul este mai uşor decât ne-am închipui.

Există doar puţini utilizatori care se tem de un update-uri la drivere şi software. Exact la fel de puţin ar trebui să se teamă de un update la BIOS, excepţie fiind cazul în care cade curentul la mijlocul operaţiunii. Cele mai multe tools pentru împrospătarea BIOS-ului sunt extrem simplu de utilizat. De regulă, se livrează un software de flash (un fişier EXE) şi un fişier de date (fişier BIN) care pot fi dezarhivate şi stocate într-un director, ca de exemplu C:\BIOS. Efectuaţi un reboot calculatorului, se ţine tasta CTRL apăsată pentru a ajunge în meniul extins de boot din Windows şi se trece în safe mode. Aici se rulează fişierul EXE (de exemplu "C:\BIOS\flash.exe) şi operaţiunea se termină în câteva secunde. O mică indicaţie: dacă cumva programul pune întrebări care trebuiesc răspunse cu "YES", apăsaţi tastata "Z", pentru keyboard-layout-uri româneşti.

GLOSAR

- **AGP-Treiber** Software pentru comunicarea rapidă cu placa grafică
- **VIA** Producător de chipset-uri din Taiwan, concurent al lui Intel
- **Refresh** Frecvenţa de împrospătare a afişării pe monitor, denumită şi rată de refresh

putea să nu ruleze. După salvarea noilor setări BIOS (F10 şi apoi "Yes"), efectuaţi un reboot al calculatorului.

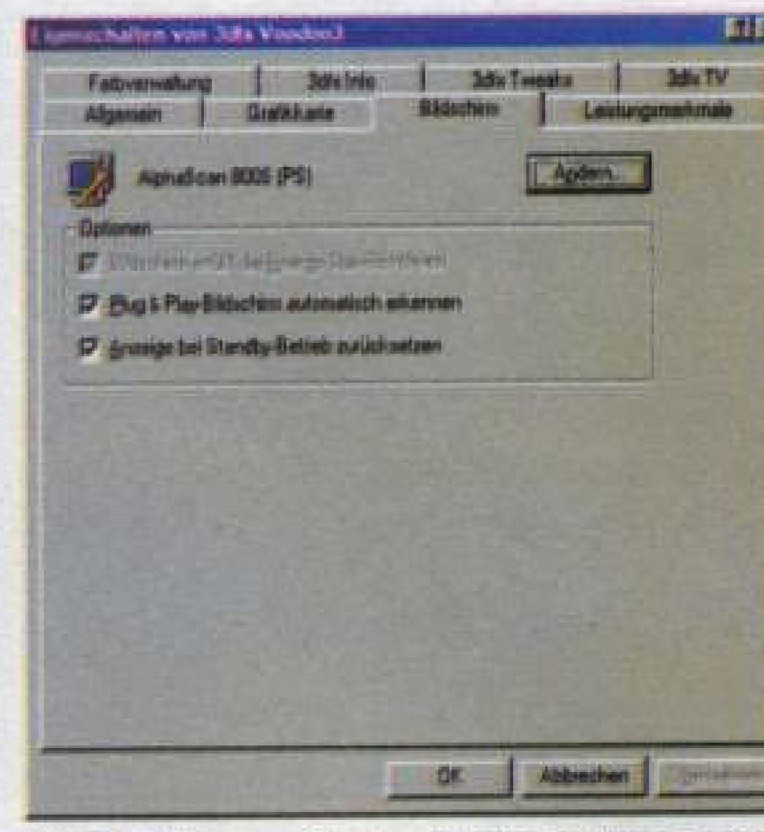
Pasul 3: driverele AGP şi de placă grafică

Porniţi Windows-ul. După ce aţi ajuns la desktop, să ne ocupăm puţin de corectarea instalaţiei driverelor. Dacă aveţi un sistem bazat pe un chipset non-Intel (de exemplu un K6, Athlon sau un calculator cu chipset VIA), atunci este extrem de important să instalaţi driver-ul miniport AGP. Acesta este răspunzător de transportul datelor la placa grafică cu viteză AGP. Dacă lipsesc, atunci calculatorul presupune că are de a face cu o placă grafică PCI. Acest lucru poate duce la o pierdere a performanţelor cu până la 40%. Dacă nu aveţi un sistem cu chipset Intel, atunci instalaţi mai întâi driverele AGP corespunzătoare care se află pe CD-ul revistei. La chipset-urile VIA, recomandarea noastră constă în instalarea iniţială a driver-pack-ului 4-in-1 şi apoi pe cea a driver-ului separat pentru AGP, versiunea 4.00. La driverele de placă grafică există unele update-uri care folosesc o rutină proprie de instalare (de exemplu, driverele Ati) şi altele care se instalează manual din directorul de drivere. Ultimele sunt acelea la Windows-ul încearcă să vă păcălească de cele mai multe ori şi suprascrie doar versiunea mai veche de drivere. Pentru exersarea instalării manuale, mergeţi la "Display Properties", apoi "Settings/Advanced...". Alegeţi "Adapter" şi "Properties/Driver" şi faceţi clic pe "Update" pentru a activa asistentul din Windows. Acum veţi observa cu siguranţă unde sunt stocate driverele în Windows. Deci, alegeţi "Display a list ..." şi "Have Disk". În loc să vă întreţineţi cu discheta, căutaţi pur şi simplu directorul în care aveţi salvate driverele. Marcaţi modelul plăcii grafice şi lăsaţi Windows-ul să-şi facă treaba. După inevitabila restartare, aveţi instalate driverele noi.

Pasul 4: ergonomia monitorului

Driverele bune nu vă protejează ochii. De cele mai multe ori, rata de refresh este setată de Windows în mod standard la valori mici. Mer-geţi din nou la "Display Properties" şi "Settings" şi veţi găsi acolo monitorul folosit şi placa grafică, deasupra câmpurilor "colors". Dacă nu apare afişat monitorul dvs., ci ceva de genul "Default Monitor", monitorul nu este instalat corect.

Mergeţi la "Advanced", "Monitor" şi "Properties". Clic pe "Display all models". Alegeţi din fereastră producătorul, apoi modelul sau eventual folosiţi dischetele de instalare, dacă este cazul. Verificaţi apoi "Refresh rate-ul" de la monitor. Puneţi manual frecvenţa cea mai ridicată. Simţiţi o îmbunătăţire? Dacă da, puneţi acum "Optimal", atunci desktop-ul va avea o rată de refresh optimă la fiecare rezoluţie utilizată. Dacă alegeţi din start "Optimal", de cele mai multe ori va rămâne setată vechea frecvenţă, astfel că este necesar să-i setaţi o dată frecvenţa manual. Dacă nu sunteţi sigur că monitorul dvs. are un rate de refresh ergonomic,



CORECT Un monitor instalat curat va oferi o adevărată plăcere vizuală.



DEPENDENŢE Dacă driverele de placă grafică sau de port AGP nu sunt corect instalate, nici jocurile nu rulează acceptabil.

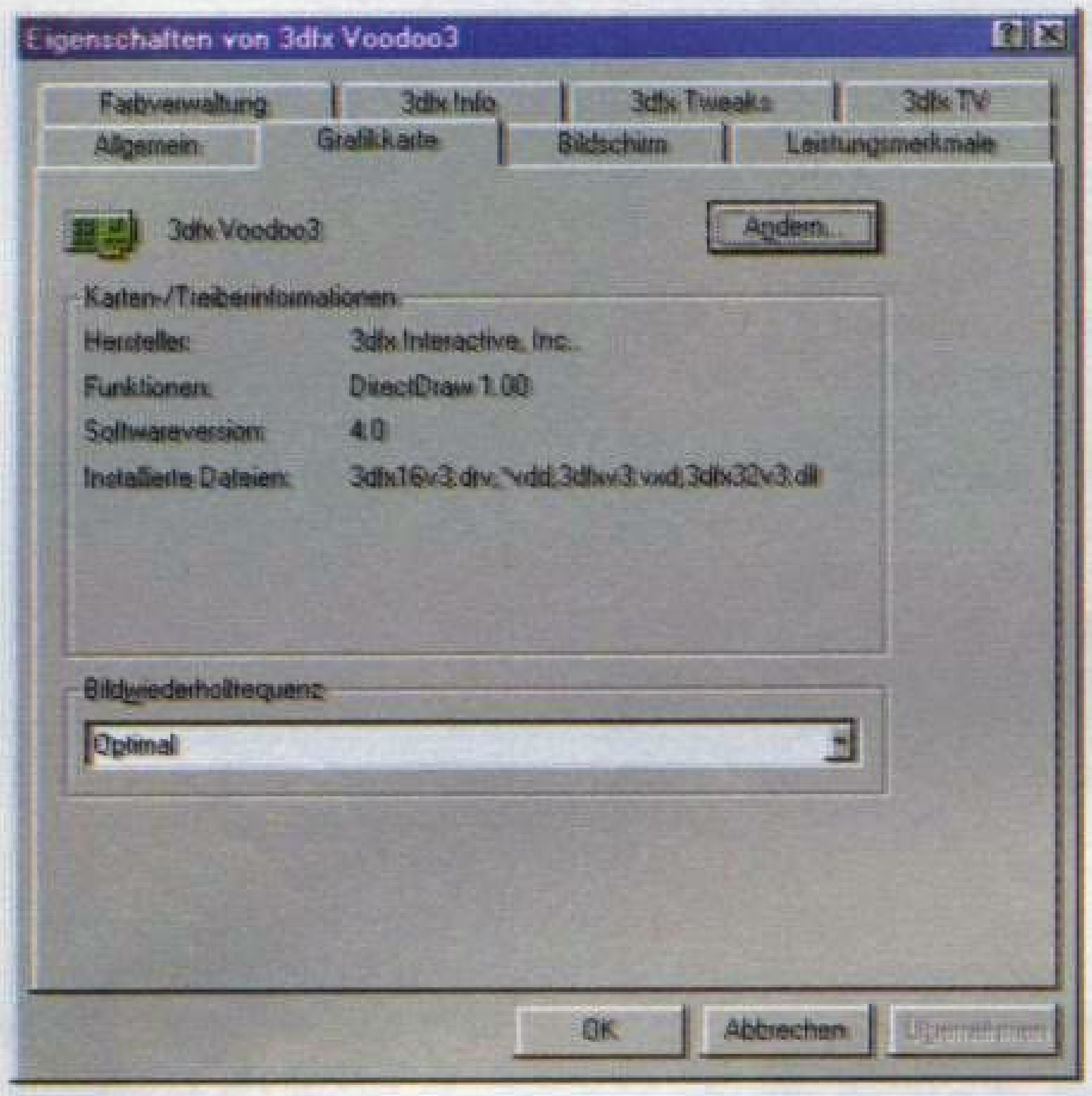
Marş despărţit

Calitatea este şi o chestiune de ambalaj. Acelaşi lucru este valabil şi la legătura dintre placa grafică şi monitor. Profesioniştii preferă cablul BNC.

Avantajul unui cablu BNC este faptul că desparte semnalele pentru culorile roşu, verde, albastru şi semnalele de control pentru sincronizarea verticală şi orizontală. Aceste cinci semnale definesc imaginea de pe monitor. Cablul BNC le transportă separat şi foloseşte cinci intrări pe monitorul echipat corespunzător. Cablul VGA transportă, din contra, semnalul de sincronizare împreună cu culoarea verde, ceea ce poate duce la imagini mai spălăcite. Şi ecranarea semnalelor se face mai bine pe cablul BNC decât pe VGA. Un sfat: legaţi separat un Voodoo2!



ÎNCERCARE DE DESPĂRŢIRE Despărţirea semnalelor la cablul BNC duce la un contrast şi o fidelitate a culorii mai mari.



CEL MAI BINE Acolo unde este scris "optimal", nu este neapărat necesar şi să fie optim. Uitaţi-vă puţin la unghiile Windows-ului.

atunci uitaţi-vă la monitor dintr-o parte. Dacă acesta pâlpâie, atunci vă aflaţi încă în domeniul durerilor de cap şi aveţi nevoie de o rată de refresh mai mare. Faceţi-vă un bine!

GLOSAR

- **DirectX** Pachet de conexiune multimedia din Windows
- **Mip-Mapping** Tehnică de filtrare a texturilor, care reduce mărimea texturilor pentru obiectele mai îndepărtate

Pasul 5: Setarea monitorului

Multe plăci grafice şi monitoare oferă posibilitatea setării culorilor, luminozităţii şi a contrastului. Acestea nu trebuie să fie adevăratele culori care apar la imprimantă, dar trebuie să ofere un mediu optim vizual, pentru a putea degusta grafica. Veţi găsi pe CD-ul revistei câteva programe utilitare pentru a efectua aceste setări (luminozitatea afişată, forma figurilor geometrice etc.).

Pasul 6: Fine tuning

Dacă tot sunteţi la capitolul setări, este necesar de multe ori să mai umblaţi la ele puţin, pentru a le finisa. Aţi dezactivat, de exemplu, VSync? Aceasta îi dă plăcii grafice posibilitatea de a rula independent de frecvenţa de refresh a monitorului. La calculatoarele rapide, aceasta înseamnă o viteză mai mare a jocurilor. Aveţi un Voodoo3? Încercaţi să vedeţi dacă setările vă asigură o trăire a jocurilor în consecinţă. Dacă aveţi o placă Nvidia, puteţi activa generarea automată de Mip-Map-Levels. Acesta calculează nivelurile de texturi cu rezoluţie mai mică încă înainte de a fi nevoie de ele şi poate accelera jocul.

Pasul 7: Înarmat pentru orice eventualitate

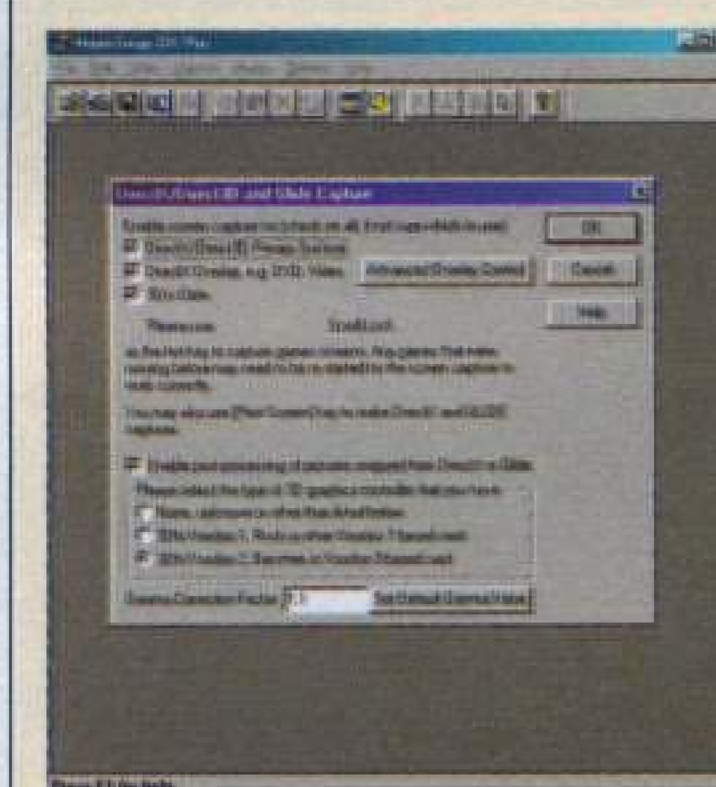
Un articol de practică la plăcile grafice nu ar fi complet dacă nu şi-ar face apariţia şi PowerStrip. Utilitarul extrem de folositor de la Entech este briceagul elveţian pentru prietenii unor redări video îngrijite. Mult mai comod decât sub Windows, cu el se pot efectua setări ale rezoluţiei, adâncimii culorii, Vsync etc. Este sprijinit foarte tradiţional şi overclocking-ul, pentru a scoate ceva performanţe mai ridicate din placa grafică.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan

Image Capturing

De multe ori aţi dori o fotografie a imaginii de pe monitor. Cum procedaţi?

Nu ar trebui să vă mulţumiţi doar cu desktop-ul. De exemplu, Hypersnap DX poate salva imagini 3D, ferestre cu sau fără rame şi fragmente ale imaginii. Există şi playere DVD care fac acest lucru.



SNAP Salvaţi highscore-urile dvs. în format GIF.

PE CD-ROM
Am împachetat pentru dvs. câteva utilitare folositoare.

MIRA

Cum aflaţi dacă monitorul dvs. este setat corect geometric? Nu arată un cerc ca un ou?

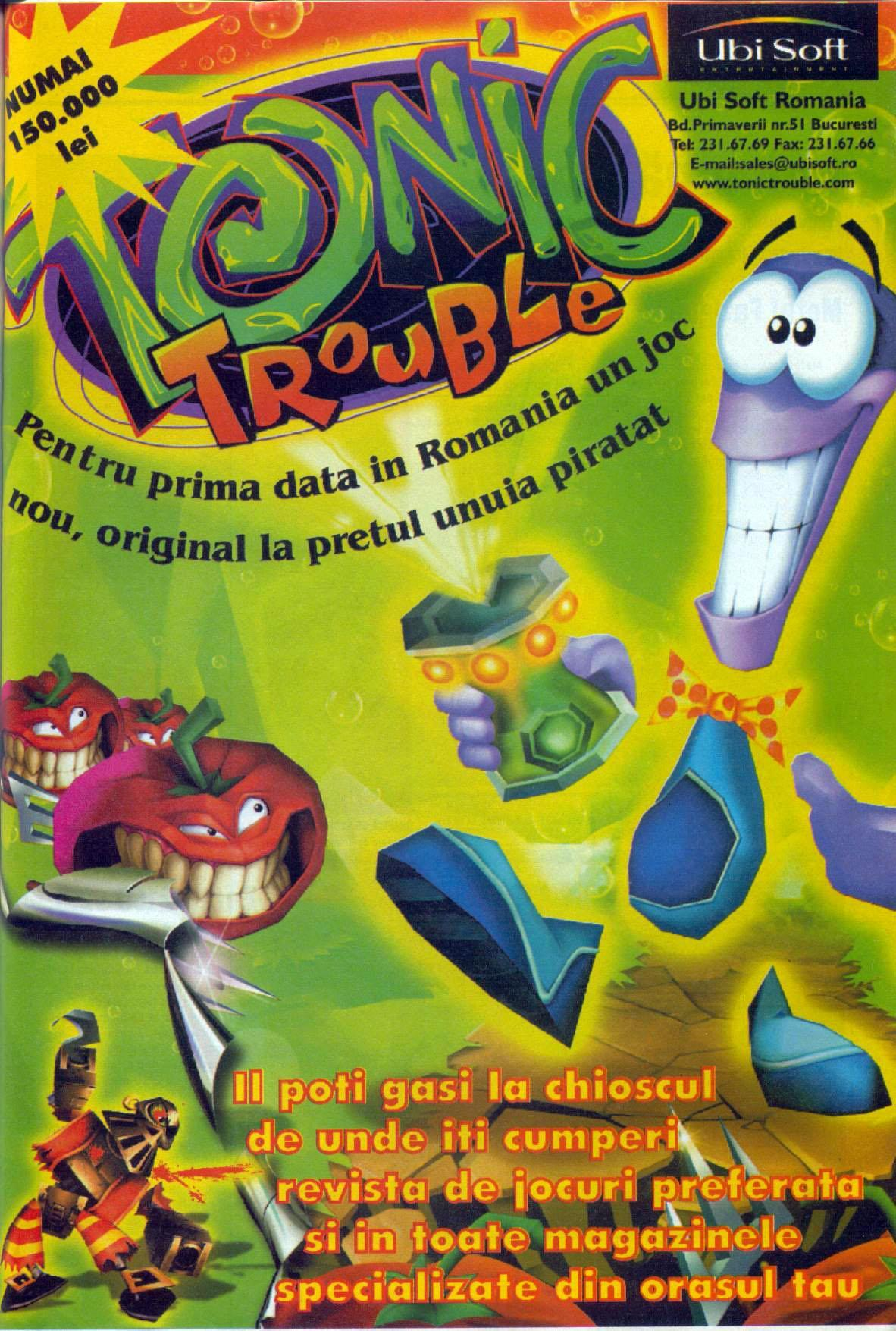
Tuning-ul contrastului, luminozităţii şi culorilor este o chestiune legată de preferinţele individuale. Multe monitoare suferă de setări incorecte privind geometria imaginilor, care influenţează negativ jocurile. Din această cauză, am pus pe CD câteva programele care ar putea să vă ajute.



CHECK Este într-adevăr monitorul dvs. aşa de corect geometric cum spune prospectul? Folosiţi modelul de testare, pentru a face o comparaţie.



RULAREA JOCULUI Fără setările optime ale plăcii grafice veţi pierde din preţioasa viteză a jocului. Nu vă doriţi o astfel de problemă într-o situaţie de joc ca aceasta.


NUMAI 150.000 lei
Ubi Soft
Ubi Soft Romania
Bd.Primaverii nr.51 Bucuresti
Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66
E-mail:sales@ubisoft.ro
www.tonictrouble.com
Tonic Trouble
Pentru prima data in Romania un joc
nou, original la pretul unuia piratat
Il poti gasi la chioscul
de unde iti cumperi
revista de jocuri preferata
si in toate magazinele
specializate din orasul tau

Îndrumător CD

Pentru o vizualizare optimă vă recomandăm o rezoluţie minimă de 800x600 dpi.

Nu este necesară instalarea unui program suplimentar.

Metal Fatigue

Metal Fatigue este un nou joc de strategie în timp real care va atrage toţi fanii de mecanică datorită câmpurilor de bătălie pe trei nivele. Pe lângă obligatoriile tancuri şi avioane, mai există nişte roboţi gigantici, denumiţi combots. Aceştia sunt compuşi din patru module: tors, picioare şi două tipuri de mâini. AI-ul avansat, impozanta grafică 3D şi lupta pe trei nivele (în aer, la suprafaţă şi sub pământ) fac din *Metal Fatigue* un adevărat spectacol 3D. În versiunea demo puteţi încerca să jucaţi în modul multiplayer.

Control:
Controlul se realizează complet cu ajutorul mouse-ului.

CD 2
- Necesar: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Suport 3D: **-**

Need for Speed: Porsche (CD 1)

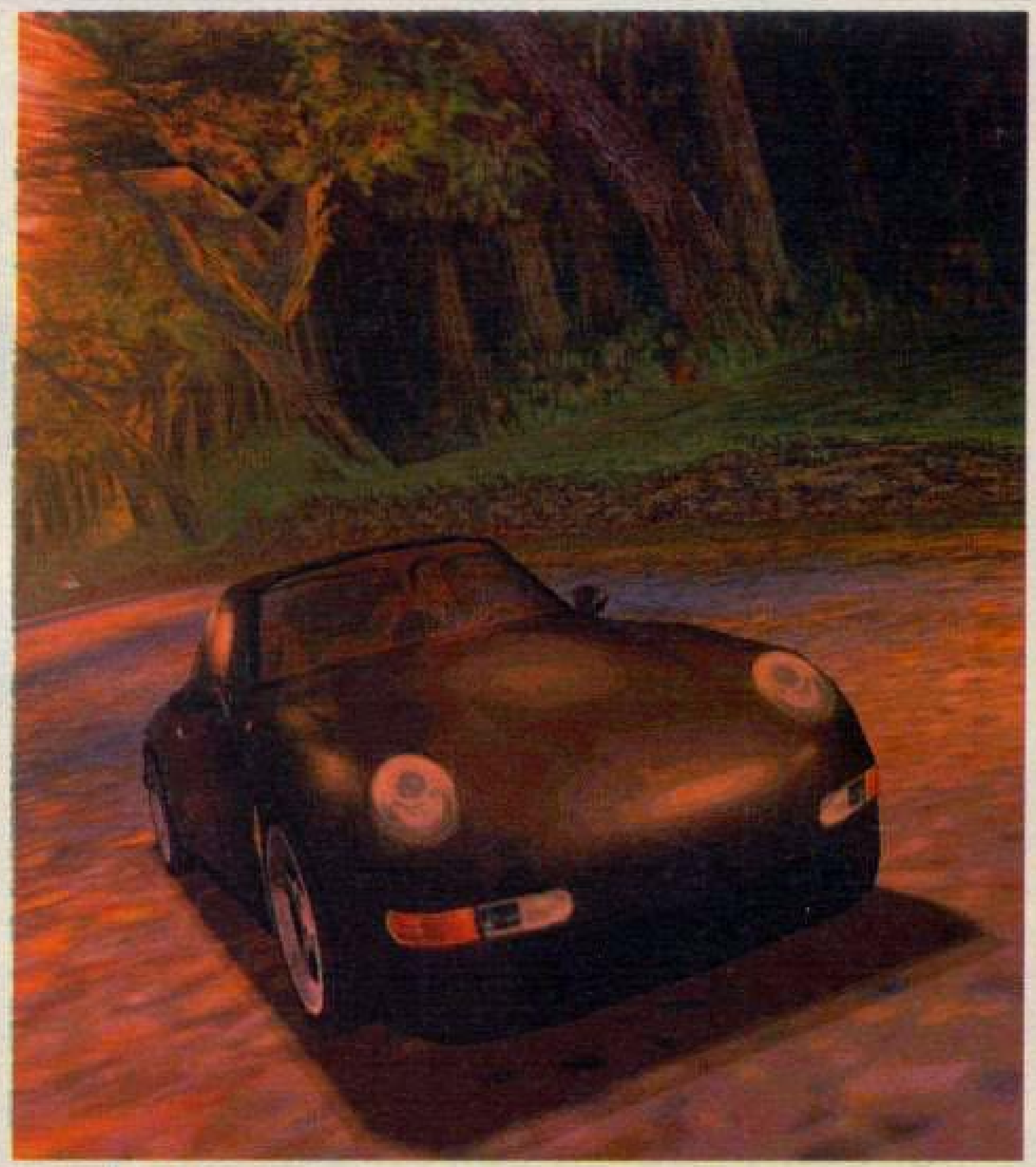
Un paradis pentru maniacii vitezei. Need For Speed: Porsche adaugă un nou punct de referinţă atât din punct de vedere al graficii cât şi al gameplay-ului.

Ultimul vlăstar este dedicat exclusiv maşinilor din Zuffenhausen. În versiunea demo a jocului aveţi ocazia să pilotaţi legendarele maşini cu motor pe spate prin Normandia. Esteticienii vor putea să-şi vopsească după dorinţă maşina, înainte de a porni în cursă. În afară de acestea, transmisia poate fi setată pe manual sau automatic şi poate fi activat ABS-ul. Ar fi de preferat să aveţi un volan, însă puteţi obţine rezultate destul de bune şi cu un joystick obişnuit.

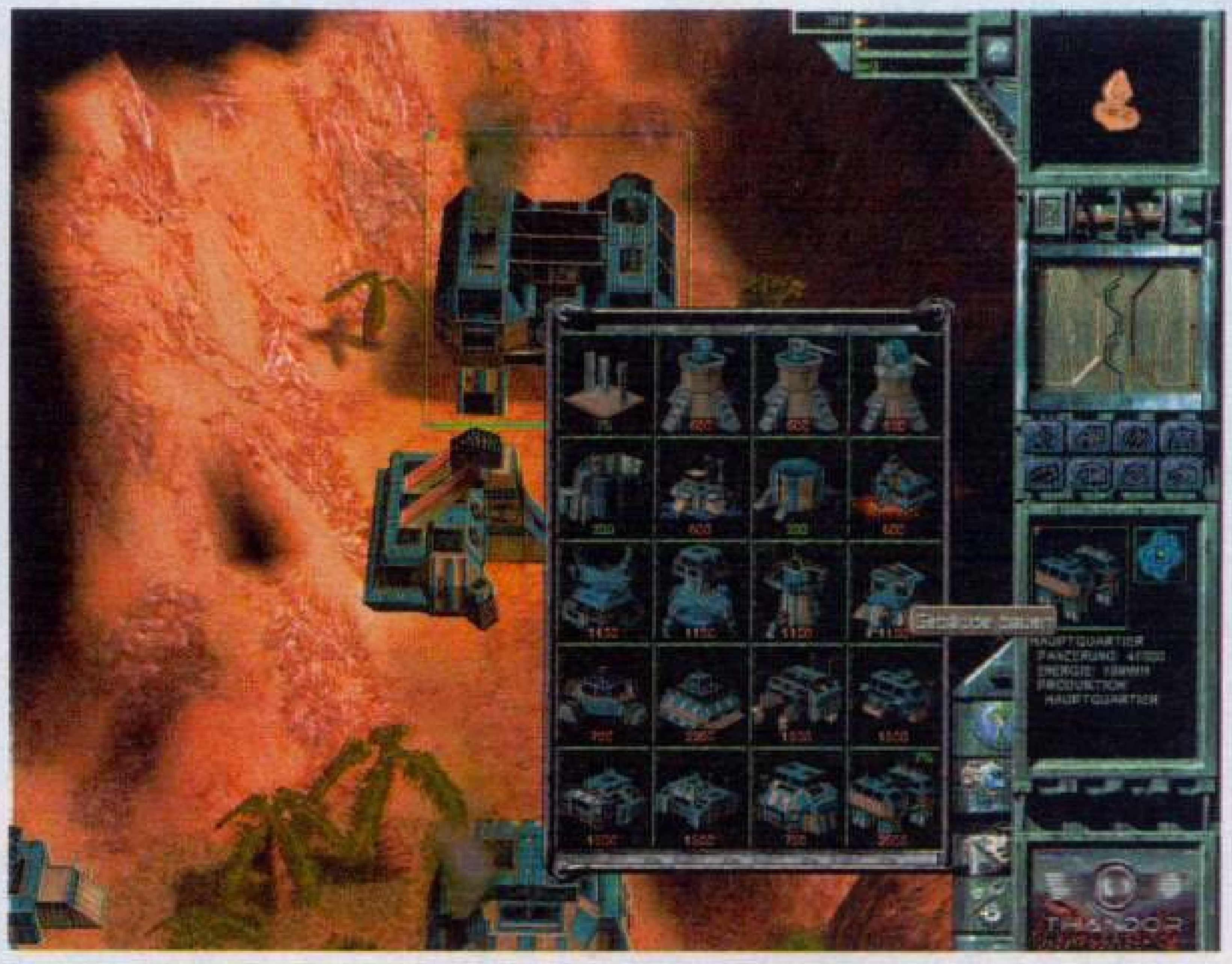
Control:

Tastă	Acţiune
Q	Acceleraţie
A	Frână
S	Stânga
D	Dreapta

- Necesar: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- Suport 3D: **D3D**



GRAFICĂ DE EXCEPŢIE Jocul arată superb mai ales pe sistemele rapide. Efectele de iluminare îi conferă un look foarte realist.



CHINUL ALEGERII Ce clădire v-ar plăcea? Alegerea clădirilor şi vehiculelor se face în Earth 2150 în funcţie de nivelul tehnologic.

Earth 2150 v2.0

Lumea se află în anul 2150 în pragul unei catastrofe. Colonia construită în grabă pe planeta Marte ar trebui să salveze rămăşiţele omenirii. Pentru tichetele de călătorie pe Marte se încinge rapid un conflict global, la care veţi interveni cu forţa armată în calitate de comandant. Fiind primul joc de acest fel, Earth 2150 oferă o grafică 3D realistă şi face şi în clipa de faţă o figură foarte bună. Versiunea 2 apăruta de curând vine cu o interfaţă grafică bine prelucrată, cu noi harţi şi cu un mod multiplayer bine elaborat. În versiunea demo, veteranii Earth şi începătorii au ocazia să arunce o privire asupra reînnoitului clasic de strategie.

Control:
Controlul se realizează complet prin mouse.



ALPINIST Astfel de neregularităţi ale terenului vă încetinesc avansarea şi vă limitează câmpul vizual.

CD 2
- Necesar: **Pentium 200, 16 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Suport 3D: **D3D necesar**

Time Machine

Romanul Time Machine al lui H.G. Wells este unul dintre cei mai mari clasici ai literaturii science-fiction. Adaptarea PC a lui Cryos tratează evenimentele autorului din roman care călătoreşte cu ajutorul unei maşini a timpului 800.000 ani înainte în timp. Eroul dă aici peste o civilizaţie haotică careia se pare ca i-a dispărut complet simţul timpului. Pentru a reinstala ordinea, el trebuie să călătorească înapoi în epoca din care a venit şi să-l găsească pe semizeul Chronos. Versiunea finală a jocului va avea, conform declaraţiilor producătorilor, un story neliniar, plin de acţiune şi diversitate.

Control:

Taste	Acţiune
Q	Înainte
A	Înapoi
D	Dreapta
S	Stânga
E	Spell
UD	Modul de atac
I	Talk
!	Meniu

CD 2
- Necesar: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- Suport 3D: **D3D necesar**

Submarine Titans (CD 1)

PC Games EXCLUSIV

RTS sub apă. În acest joc aveţi rolul unui comandant de flotă U-Boot

Ştiri bune pentru fanii jocurilor de strategie real-time. *Submarine Titans* combină diferite aspecte ale celor mai de succes jocuri RTS ale ultimilor ani. Fanii de StarCraft şi de Tiberian Sun se vor simţi imediat ca acasă în lumea întunecată şi umedă a lui Submarine Titans. Într-un mod tipic genului, totul se învârte în jurul strângerii de materii prime şi a construcţiei de clădiri şi unităţi. Demo-ul oferă patru misiuni şi un mod rudimentar multiplayer.

- Necesar: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 450, 64 MB RAM**
- Suport 3D: **-**

Control

Controlul se realizează complet prin mouse.



LANSAŢI TORPILELE! Şi sub apă, câştigă acea parte care foloseşte în bătălie cele mai noi tehnologii militare.



JOACA DE COPIL Eroul îmbătrâneşte vizibil în timpul aventurii. La început veţi juca cu un pitic Wells, care va creşte vizibil, o dată cu creşterea experienţei sale.



ECHIPAMENTUL După aterizare, AT-Walker-ii se adună în faţa platformei de aterizare TIE-Fighter.

Force Commander

Versiunea demo de la LucasArts vă poate crea un fel de preimpresie asupra vieţii imperiale cotidiene. În această misiune veţi lupta pe planeta Ruul contra forţelor rebele. În jocul final puteţi schimba părţile la mijlocul campaniilor şi comandaţi de la început trupele alianţei. Privitor la tehnica 3D, nu ar fi rău să exersaţi puţin camera virtuală nainte de a începe să jucaţi.

S-ar putea întâmpla să scăpaţi din vedere trupele inamice dacă intraţi într-un unghi de vedere mai rău.

Control:
Controlul se realizează complet prin mouse.

CD 2
- Necesar: **Pentium 266, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- Suport 3D: **Direct 3D**

Evolva

În viitorul îndepărtat, un parazit-neobişnuit se răspândeşte în spaţiu şi ameninţă existenţa omenirii. Sunt trimişi în spaţiu aşa-numiţii "vânători de gene" pentru a salva situaţia. Aceste creaturi super-dezvoltate pot analiza şi schimba structura genetică a diferitelor creaturi întâlnite. În versiunea demo puteţi alege una dintre ele şi, dintr-o perspectivă Tomb Raider, să o manevraţi pe suprafeţele planetelor. Restul echipei îşi va primi comenzile tactice de la tastatură.

Control:

Tastă	**Acţiune**
Q	Înainte
A	Înapoi
D	Dreapta
S	Stânga

CD 2
- Necesar: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium II 500, 128 MB RAM**
- Suport 3D: **Direct 3D**



PIROMANUL Ar trebui să dispăreţi cât mai repede din faţa unor asemenea explozii.



TEAMWORK Pe cele patru minidisplay-uri din partea de jos a ecranului puteţi urmări unde se află şi ce fac cei trei colegi ai dvs.

Versiuni actuale

Cele mai jucate jocuri ale ultimelor luni şi numerele de versiune actuale.

TITLU	VERSIUNE
Catan - The first Island	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	v1.35
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Anstoss 3	**v1.04**
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	v4.02
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	v2.02
Darkstone	v1.05
Settlers 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	**v2.0**
Falcon 4	v1.08i
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	v1.0.1.6
Half Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick! Wins	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Messiah	**v01**
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	v1.10
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
StarCraft	v1.07
StarCraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
SWAT 3 - Close Quarters Battle	v1.2
TA - Kingdoms	v3.0
Thandor	**v1.02**
Thief II - The Metal Age	**v1.18**
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18F
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	v1.1
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

Tips & Tricks



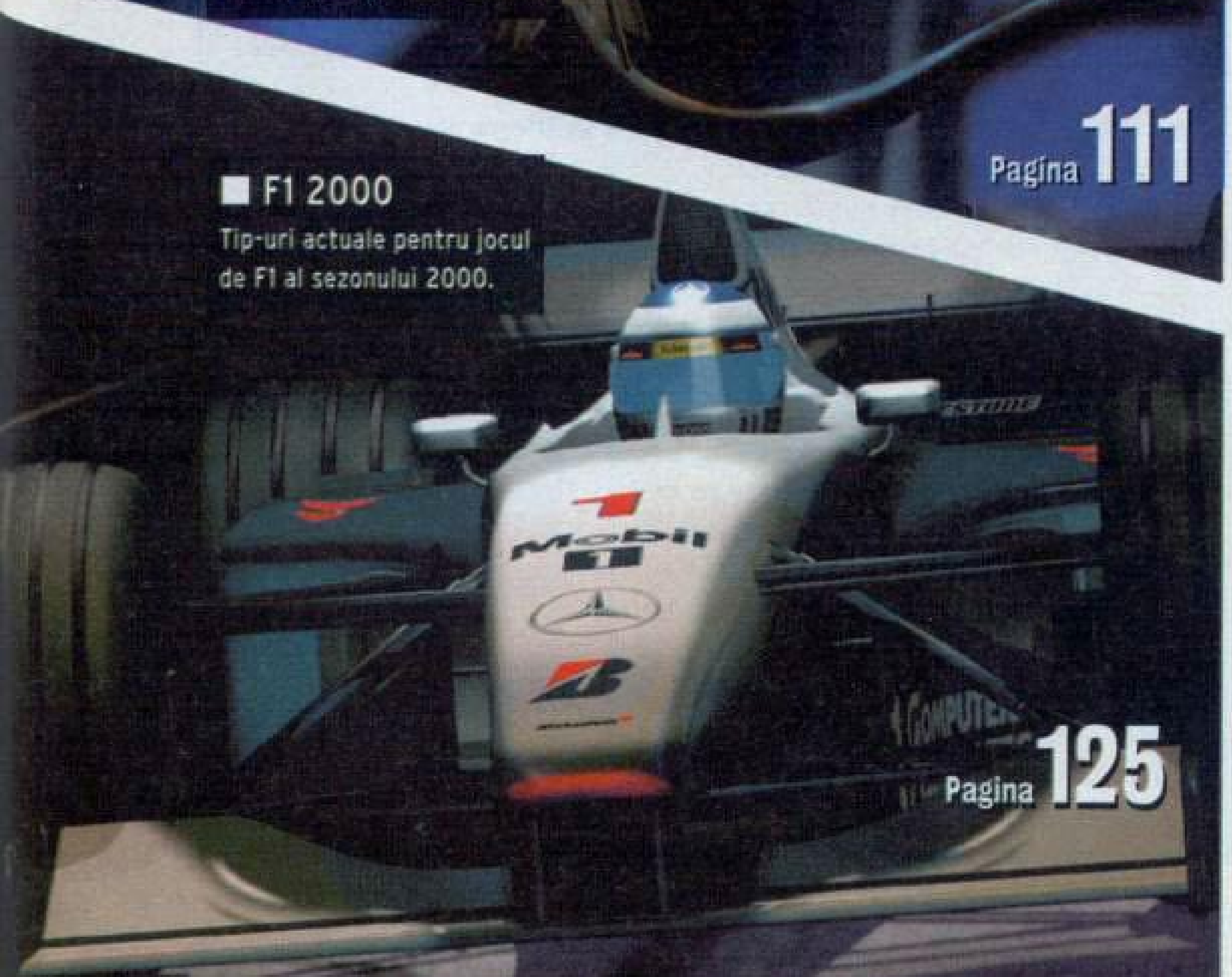
■ NEED FOR SPEED: PORSCHE
Conduceţi întregi generaţii de maşini de sport. Vă oferim tip-uri utile.

Pagina 129



■ DARK PROJECT 2
A doua parte a turului nostru de hoţie clarifică misterul din jurul lui Karras.

Pagina 111



■ F1 2000
Tip-uri actuale pentru jocul de F1 al sezonului 2000.

Pagina 125

Luna aceasta se află sub egida sportului: vă oferim tip-uri pentru jocurile Need For Speed: Porsche şi F1 2000. Dacă doriţi acţiune şi aventură vă ajutăm la Dark Project 2.

Tips & Tricks

Shorttips

Tuning-Tips

Aventură

Alone in the Dark 4	Trim.IV/2000
Anachronox	Trim.III/2000
Arcatera	Trim.III/2000
Baldur's Gate 2	Septembrie 2000
Deep Fighter	Iunie 2000
Deus Ex	Iunie 2000
Diablo 2	Trim.III/2000
Evil Dead	Noiembrie 2000
Galleon	Noiembrie 2000
Gothic	Iulie 2000
Icewind Dale	Iunie 2000
Neverwinter Nights	Trim.III/2000
Planescape: Torment 2	Trim.IV/2000
Pool of Radiance 2	Noiembrie 2000
Simon the Sorcerer 3D	Trim.III/2000
Stonekeep 2	Trim.IV/2000
Summoner	Noiembrie 2000
Technomage	Iunie 2000
The REAL Neverending Story	Trim.II/2000
Vampire: Die Maskerade	Vara 2000
Wizards & Warriors	Trim.III/2000

Action

C&C: Renegade	Trim.III/2000
Blair Witch Project	Octombrie 2000
Daikatana	Iunie 2000
Dino Crisis	Iunie 2000
Duke Nukem forever	Trim.II/2000
Giants	Septembrie 2000
Halo	Noiembrie 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Septembrie 2000
KISS Psycho Circus	Iunie 2000
Loose Cannon	Trim.IV/2000
Mafia	Octombrie 2000
Max Payne	Decembrie 2000
MDK 2	Mai 2000
MechWarrior 4	Trim.IV/2000
Obi-Wan	Trim.III/2000
Oni	Septembrie 2000
Rune	August 2000
Star Trek: Voyager	Trim.II/2000
Team Fortress 2	Trim.II/2000
Technomancer	Decembrie 2000

Strategie

Anno 1503	Trim.IV/2000
Battle Isle: Der Adosia-Konflikt	Trim.III/2000
Black & White	Iunie 2000
Call to Power 2	Trim.III/2000
Dark Reign 2	Iunie 2000
Der Clou 2	August 2000
Die Siedler 4	Trim.III/2000
Ground Control	Trim.II/2000
JA 2: Unfinished Business	Trim.II/2000
Republic: The Revolution	Trim.IV/2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	Noiembrie 2000
Sudden Strike	Iunie 2000
Warcraft III	Trim.IV/2000

Simulaţii

B17 Flying Fortress 2	Mai 2000
Comanche 4	Trim.II/2000
Crimson Skies	Trim.III/2000
Descent 4	Octombrie 2000
Destroyer Command	Septembrie 2000
Freelancer	Trim.IV/2000
IL-2 Sturmovik	Trim.III/2000
I-War 2	Septembrie 2000
Silent Hunter 2	August 2000
Star Trek: Klingon Academy	Trim.III/2000
X-Tension	Iunie 2000

Sport & Curse

Box Champions 2000	Trim.II/2000
Motocross	Trim.III/2000
Colin McRae Rally 2	Iunie 2000
Grand Prix 3	Trim.III/2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Midtown Madness 2	Toamna 2000
Motocross Madness 2	Vara 2000
Need for Speed: Motor City	Septembrie 2000
Prince Naseem Boxing	Trim.II/2000
Rally Racing Simulation	Noiembrie 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	Septembrie 2000
World Sports Cars	Trim.II/2000

Indicaţii de expediere

Doriţi să ne trimiteţi soluţia vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmaţii indicaţiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteţi contribuţia dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie PERSONAL realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicaţii (inclusiv Internet)!

Care tips&tricks au şansa cea mai mare să fie publicate?
Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coşul de hârtie.

Cât se plăteşte pentru trucurile trimise şi publicate?
Depinde de tipul şi lungimea trucului. Pentru codurile cheat şi pentru tips veţi primi între 20-100 DM. Schiţele şi screenshoturile măresc onorariul.

Să trimit textul pe dischetă sau prin poştă, pe hârtie?
Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poştală. Contribuţiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun şi o schiţă/un screenshot?
Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediţi" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schiţele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimit documentele?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteţi să-l folosiţi la ceva?
Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicaţii folositoare şi interesante.

Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?
Da, este posibil. Trimiteţi tipsurile dvs. la: tipps@pcgames.de
(nu uitaţi să scrieţi şi adresa dvs. şi numărul de cont)

Puteţi să mă înştiinţaţi dacă aţi primit documentele?
Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantităţii uriaşe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărţi poştale şi e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.
Sau nu aţi scris corect adresa şi numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariţia revistei nu aţi primit banii, trebuie să vă anunţaţi la redacţia noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?
În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceţi o comandă pe adresa relaţiilor cu cititorii (vezi impressumul din revistă).

La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?
1. Scrieţi citeţ numele, prenumele, adresa şi titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poştal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieţi titlurile jocurilor citeţ pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Sau per e-mail la:
tipps@pcgames.de

Dark Project 2: The Metal Age

A sosit timpul să-i prindem pe răufăcătorii mechanişti

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Looking Glass** ■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Aprilie 2000** ■ **Interzis sub 16 ani**

Mai aveţi mult de lucru până veţi putea scoate la lumina zilei intenţiile criminale ale mechaniştilor. Urmaţi indicaţiile noastre, căci vi se cere o îndemânare cu adevărat de maestru pentru a reuşi.

Misiunea 5: Eavesdropping

Paznicul din metal deranjează.

Indicaţie: fiţi atenţi, dragi colegi! În jurul catedralei se plimbă unul din aceşti monştri de metal. După ce îl veţi neutraliza, mergeţi spre sud mai departe, fără a face vreun zgomot.

Unde să ascult la uşi?

Ascultaţi discuţia dintre Stuart şi Karras la uşa de sus, căci la aceasta se poate ajunge cel mai bine.

Unde este cheia seifului?

Ciuliţi-vă urechile în timpul discuţiei, căci veţi auzi care e locul unde se află cheia. Atenţie: acest loc poate varia de la un joc la altul. Nimicnicia mea a trebuit să pătrundă la etajul de sus din turnul de vest, pentru că era acolo pe masă.

Ce găsesc în catacombe?

Mergeţi de la locul unde ascultaţi înspre vest. Trecând prin barăcile paznicilor sau prin clădirea din sud-vest, veţi ajunge la arcade. Înarmaţi-vă, căci în catacombe se plimbă două spirite fără odihnă. Există însă, din fericire, destule colţuri şi umbre în care vă puteţi ascunde. Într-una din nişele laterale se află preţiosul Tand, pe care, bineînţeles, îl veţi îndesa în buzunare.

Ce mă aşteaptă în catedrală?

În catedrală va trebui să vă aşteptaţi la mai mulţi paznici, atât în sala de jos, cât şi în culoarele de sus. Atenţie la podeaua răsunătoare. Vă puteţi folosi de săgeţile cu muşchi.

Unde să copiez cheia?

Indată ce aţi găsit seiful, mergeţi în pivniţă. Cercetaţi cu atenţie atelierul. În mica incintă se află un şpaclu şi o bucată de ceară. Cu acestea veţi putea face o copie a cheii.

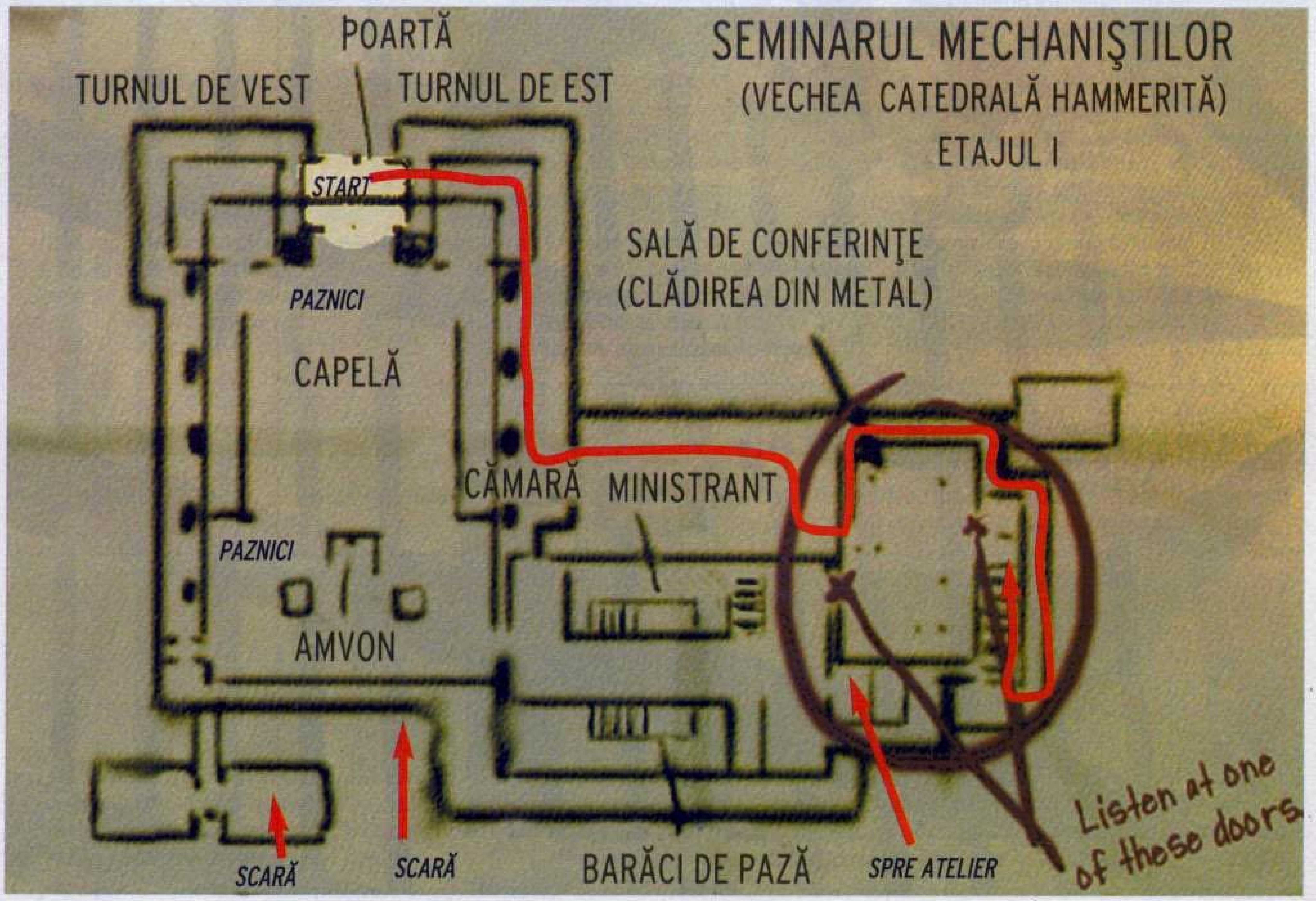
O scurtătură

Pentru maeştri: cu ajutorul săgeţii cu frânghie vă puteţi urca de pe balcoane pe acoperişurile turnurilor.

Există şi alte drumuri ascunse?

Pe partea de sud a catedralei, într-un colţ întunecat, se află o scară care duce sus la ghişeele de pază. Atenţie, câţiva paznici patrulează pe acolo.

Misiunea 5: Eavesdropping Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 2 ▮ Pradă: 1784 ▮ Secrets: 1



Misiunea 6: First City Bank and Trust

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 19 ■ Pradă: 2284 ■ Secrets: 2

Pe unde intru în bancă?

În jurul băncii patrulează trei soldaţi de pază. Furişaţi-vă cu grijă în urma lor şi anesteziaţi-i cu măciuca. Mergeţi apoi în colţul de nord-est, unde se află o fereastră de la pivniţă, prin care puteţi intra.

Ce găsesc în pivniţă?

Orientaţi-vă în pivniţă spre nord-vest. Veţi da pe drumul din faţă peste o mulţime de maşinării de pază. Nu vă lăsaţi descoperit, căci acestea vor chema roboţii de luptă.

Le ce folosesc cele şase butoane?

Va trebui să apăsaţi toate cele şase butoane din cameră, pentru a ridica grilajele din jurul trezoreriei. Apoi puteţi merge mai departe la parter.

Pot să-i păcălesc pe paznicii mecanici?

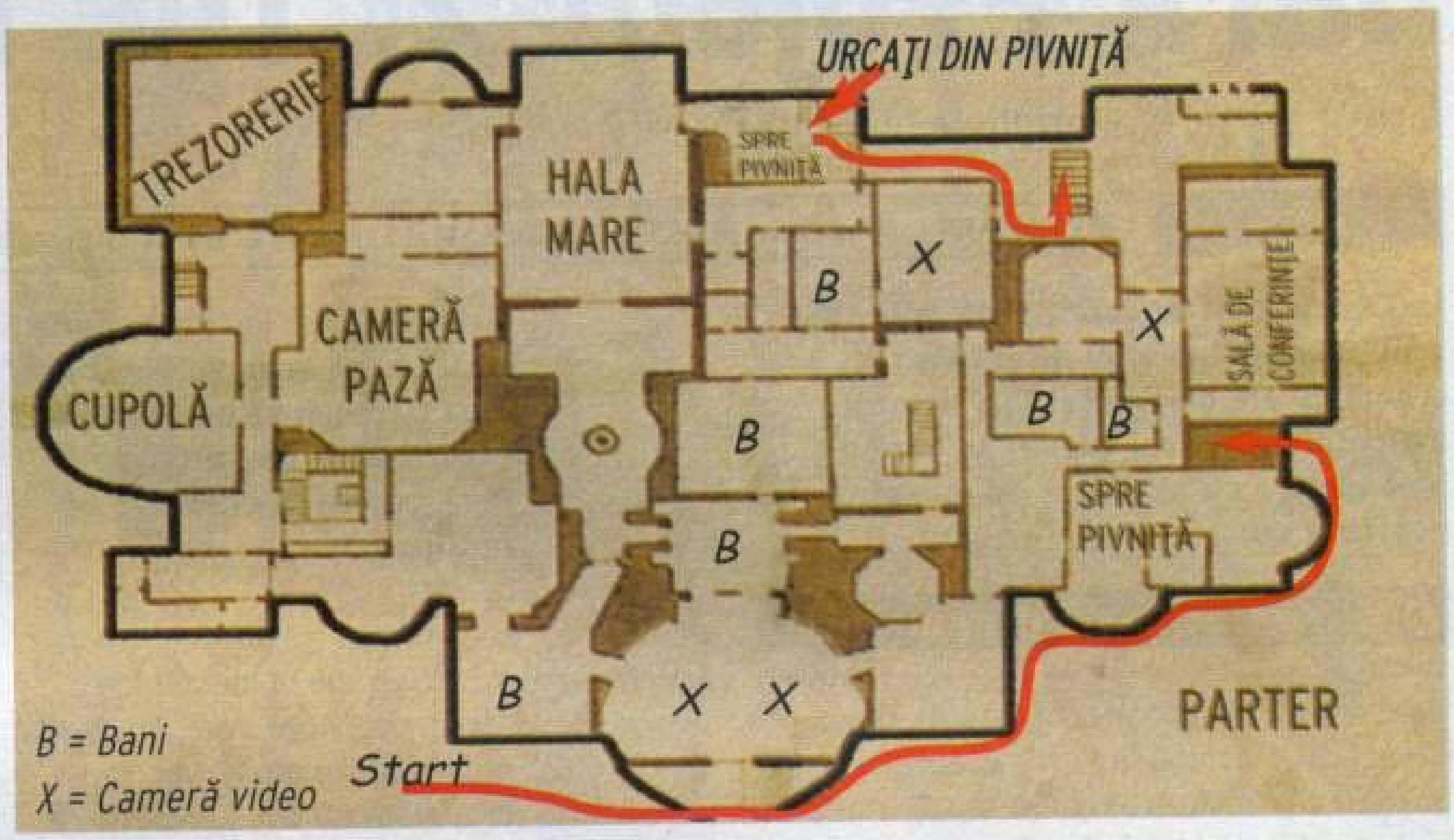
Clădirea e plină de camere mecanice şi roboţi de pază. Multe dintre automate pot fi dezactivate apăsând butonul din apropierea lor.

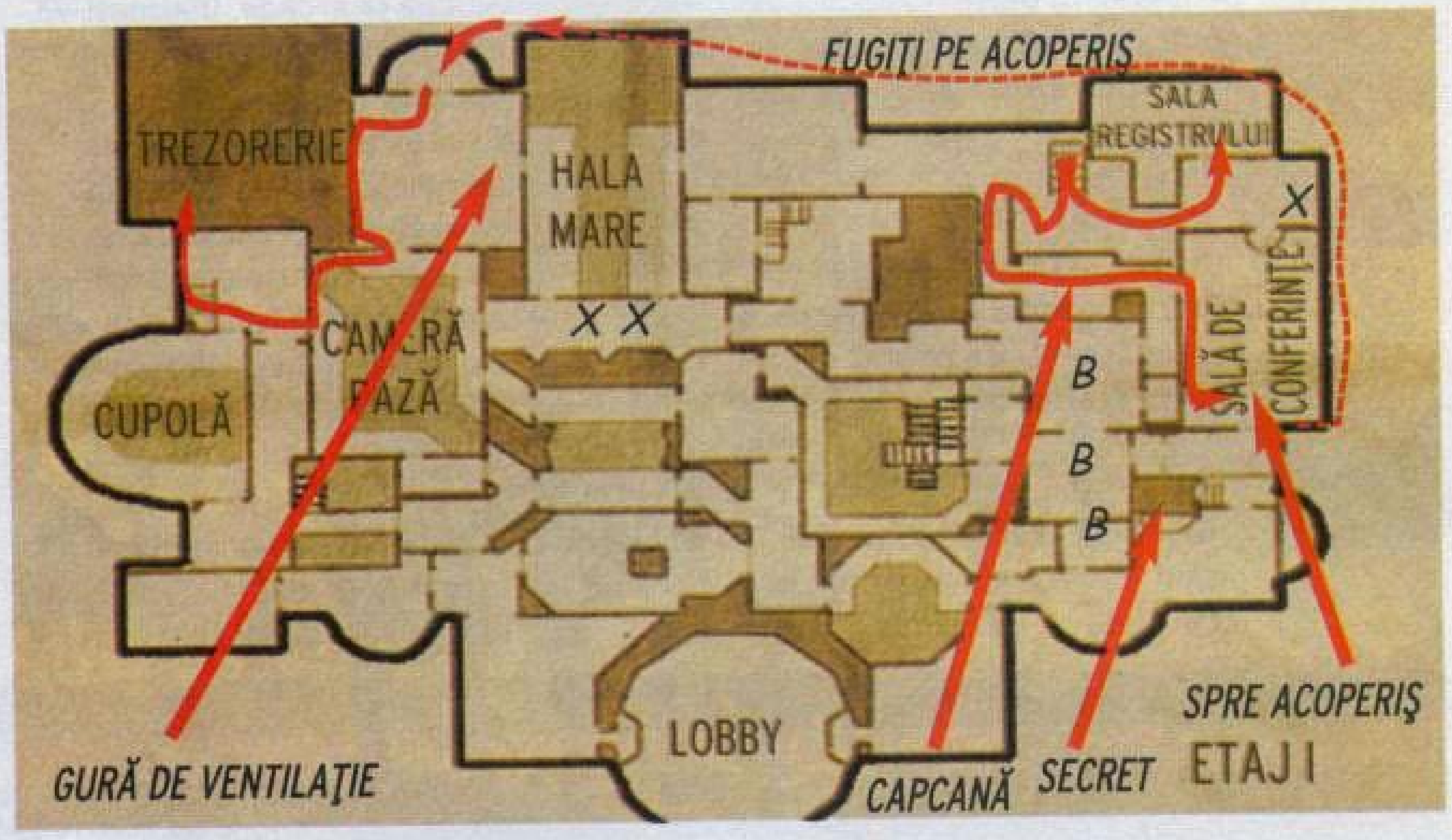
Există o centrală de control?

Dacă vă luaţi după cablurile galbene, veţi găsi la etajul trei un comutator, care dezactivează toate camerele de supraveghere orientate spre hol.

Cum să mă descurc cu camerele de supraveghere?

Dacă o cameră îşi îndreaptă atenţia asupra dvs. , nu mai faceţi nici o mişcare până se stinge luminiţa galbenă de avertizare şi se face verde. Acum vă puteţi mişca din nou. Mai puteţi stinge "ochii" şi cu o săgeată de foc.





Pot să mă folosesc de întrerupătoare?

Fiţi atent şi la întrerupătoarele de lumină din camere. Puteţi stinge cu ele luminile pentru a vă crea umbra salvatoare.

Podelele de piatră sunt zgomotoase

Săgeata de muşchi este foarte importantă. Cu ea veţi fi în stare să traversaţi podelele din piatră foarte silenţios (mai ales pe cele din preajma trezoreriei).

La ce trebuie să fiu atent în trezorerie?

Economisiţi câteva săgeţi de apă pentru spaţiul din jurul trezoreriei, ca să vă puteţi apăra de roboţii de luptă.

Unde mai găsesc bani în bancă?

Cercetaţi cu atenţie hărţile de mai sus. Există o mulţime de bani. În definitiv, vă aflaţi într-o bancă.

Scurtătura măiastră

Nu v-aţi numi maestru al hoţilor dacă nu aţi încerca să ajungeţi cât mai neobservat la trezorerie. Îndată ce aţi ajuns la sala de şedinţe, vi se va deschide un drum extrem de ispititor peste acoperişul băncii.



Cu ajutorul unei săgeţi cu frânghie bine ţintite vă puteţi urca pe balcon.



Ce privelişte... Complet neobservat, ajungeţi de pe acoperişul băncii în trezorerie.



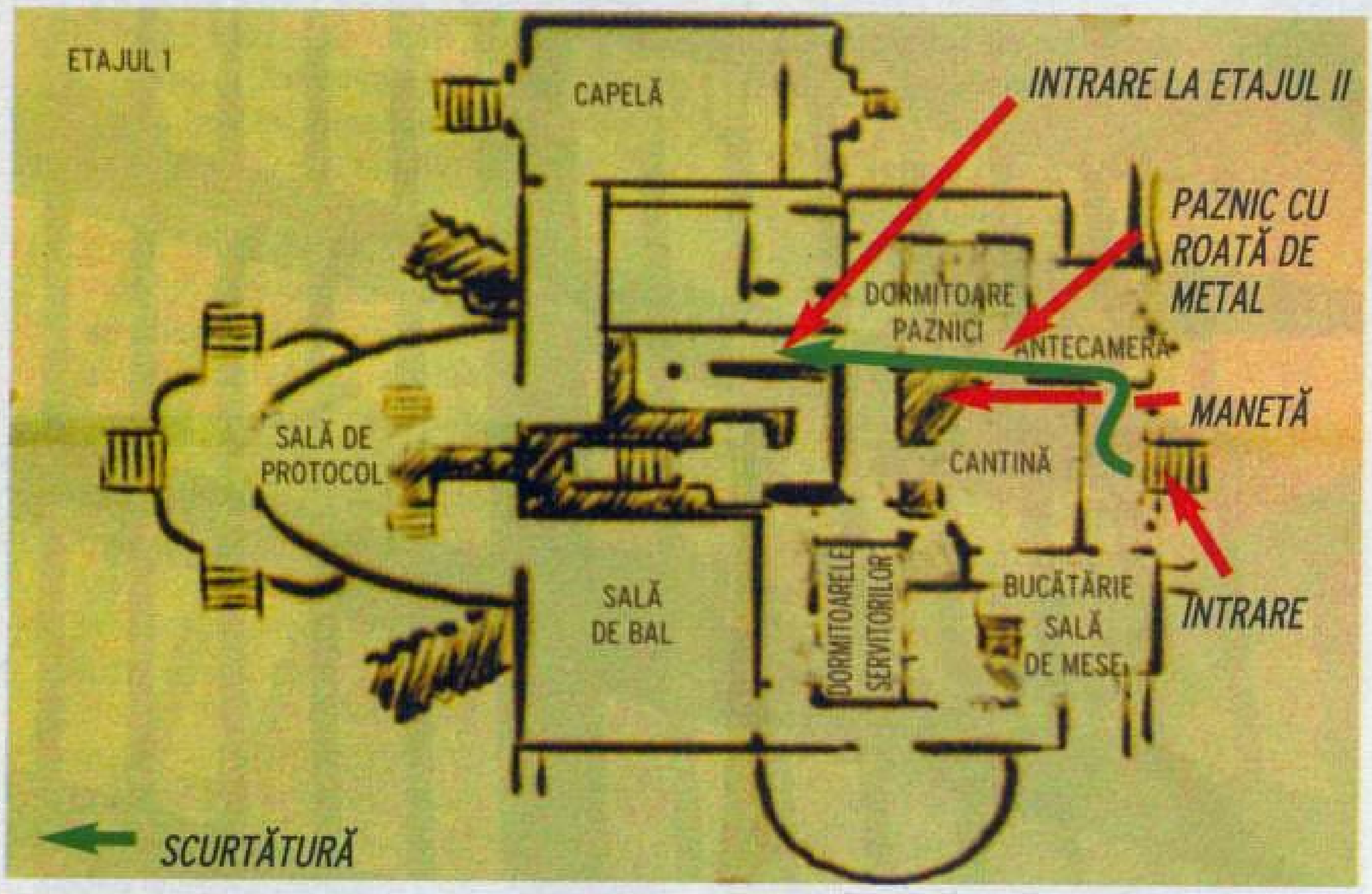
De pe balcon, uitaţi-vă imediat lângă trezorerie şi săriţi cu grijă în jos.

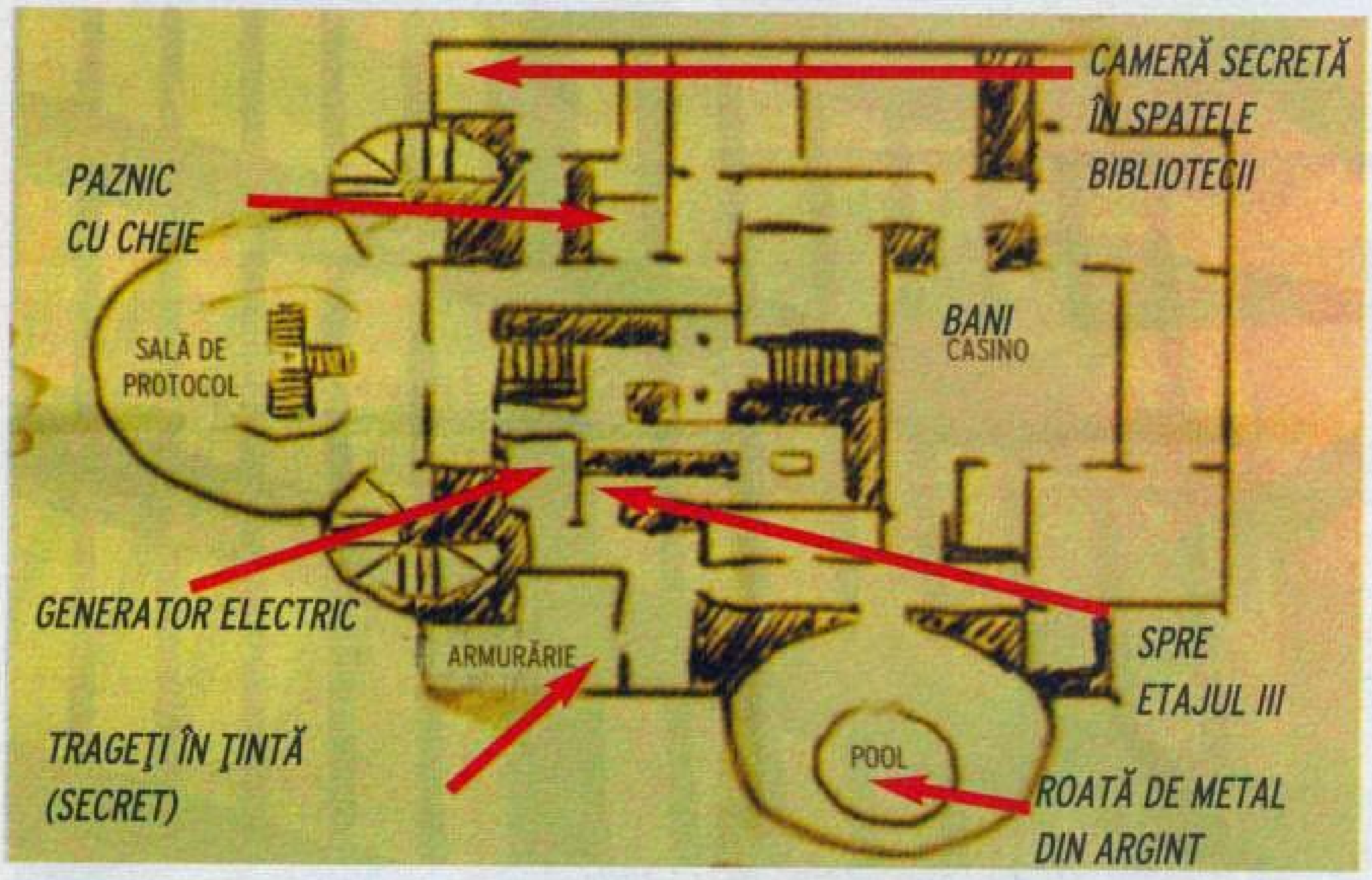


Mai trebuie acum să treceţi de maşinărie. Covorul de muşchi vă va asigura deplasarea silenţioasă.

Misiunea 7: Black Mail

Dificultate: Expert ▮ Furturi de buzunar: 21 ▮ Pradă: 2070 ▮ Secrets: 5





Cum încep misiunea?
Indicaţie: Strecuraţi-vă printre case în direcţia sud. Atenţie la paznici.

Pot să sting lampioanele?
Uitaţi-vă spre perete. Într-un loc anume se află un tablou de siguranţă, de unde puteţi întrerupe curentul.

Cum intru în clădire?
Cercetaţi atent tufişurile din sud. Veţi găsi acolo un gang ascuns. Strecuraţi-vă spre sud mai departe. Înotaţi în canal până la pod. Furaţi-i cu îndemânare paznicului cheia de la balcon.

Ce să fac cu roata de metal de la paznic?
Folosiţi bucata de metal la uşa din estul sălii de mese şi urcaţi la etajul următor.

Pot dezactiva camerele?
În camera dinspre nordul armurăriei se află un agregat de curent, cu ajutorul căruia puteţi stinge camerele de supraveghere.

Unde este următoarea roată de metal?
În bazin veţi găsi o şaibă argintie din metal. Cu ea veţi putea deschide uşa pentru etajul următor.

Cum ajung neobservat în iatacul lui Truart?
Păstraţi neapărat pentru ultimul etaj câteva săgeţi de muşchi. Iatacul lui Truart este foarte bine păzit şi podeaua este foarte zgomotoasă. Ca alternativă, puteţi ajunge la el pe la mansardă.

Misiunea 8: Trace the Courier

Dificultate: Expert ▮ Furturi de buzunar: 16 ▮ Pradă: 800 ▮ Secrets: 1

Trebuie să mă ţin întotdeauna aproape de Moseley?
Pentru drum, concentraţi-vă la început asupra sarcinii dvs. principale şi urmaţi-l îndeaproape pe lt. Moseley. Dacă distanţa între voi devine prea mare, aţi eşuat. Încercaţi să-l menţineţi întotdeauna în câmpul vizual.

Unde are loc predarea?
Predarea are loc în vest, la nord-vest de Sparrow Street. Mare atenţie, Moseley va lăsa scrisoarea să cadă pur şi simplu pe jos. Căutaţi-vă acum o nişă şi aşteptaţi în întuneric.

Scrisoarea este la pământ. Ce fac acum?
După un timp, apare un păgân care va lua scrisoarea. Urmaţi-l cu grijă spre cimitir.

Ce fac la cimitir?
Aşteptaţi până când vor începe paznicii de la cimitir să patruleze. Loviţi-i cu măciuca şi mergeţi în cimitir.

Când îi voi căuta prin buzunare pe trecători?
Pentru maeştri. Sarcina de a buzunări şase trecători va trebui să o îndepliniţi de-abia după ce păgânul va dispărea din cimitir. Acum veţi avea destul timp să bateţi străzile, în căutarea unor trecători doldora de bani.

Există ceva interesant în cavouri?
În cimitir există ceva aur de furat. Faceţi-vă curaj şi intraţi în cavouri.



SÂNGEROS Orientaţi-vă după urmele de sânge, pentru a-l urmări pe păgânul rănit.



LINIŞTEA MORŢII Săriţi peste mort, ca să se ridice de jos.

Misiunea 9: Trail of Blood

Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 3 ▮ Pradă: 1900 ▮ Secrets: 0

Ce urme voi găsi?

Indicaţie: urma de sânge este foarte vizibilă. Urmăriţi-o şi veţi ajunge în final într-un sat. Fiţi atenţi la corpurile neînsufleţite de pe malul râului, căci acolo veţi găsi harta căutată.

Trebuie să intru în râu?

Nu veţi putea evita asta. Faceţi o băiţă răcoroasă în râu. Într-o nişă de pe mal veţi găsi un tufiş, în spatele căruia este ascuns un rubin. Trebuie să-l luaţi, căci piatra este importantă.

Mai există şi alte rubine?

Dacă aţi găsit coliba cu micul teren cultivat şi cu sperietoarea de ciori, va trebui să mergeţi în umbra întunecată din spatele casei. Poate aţi bănuit deja: acolo se află un alt tufiş, cu încă un rubin ascuns.

Ce se face cu pietrele preţioase?

În nord veţi ajunge în sfârşit la o hală având un chip mare din piatră. Puneţi câte un rubin în orbitele ochilor şi activaţi un teleportor. Atenţie: paznicul cu coif nu poate fi doborât cu săgeata, aşa că treceţi cu atenţie prin spatele lui.

Ce să fac în spatele portalului?

Urmăriţi din nou urmele de sânge. În tunelurile întunecate veţi avea de-a face cu o fiinţă asemănătoare cu o maimuţă, care va fi o ţintă potrivită pentru măciuca dvs. Fiţi însă atent.

Există indicatoare în pădure?

Pădurea în care vă aflaţi acum este destul de complicată. Vă veţi găsi drumul după urmele de sânge.

Ce se află în spatele podului energetic?

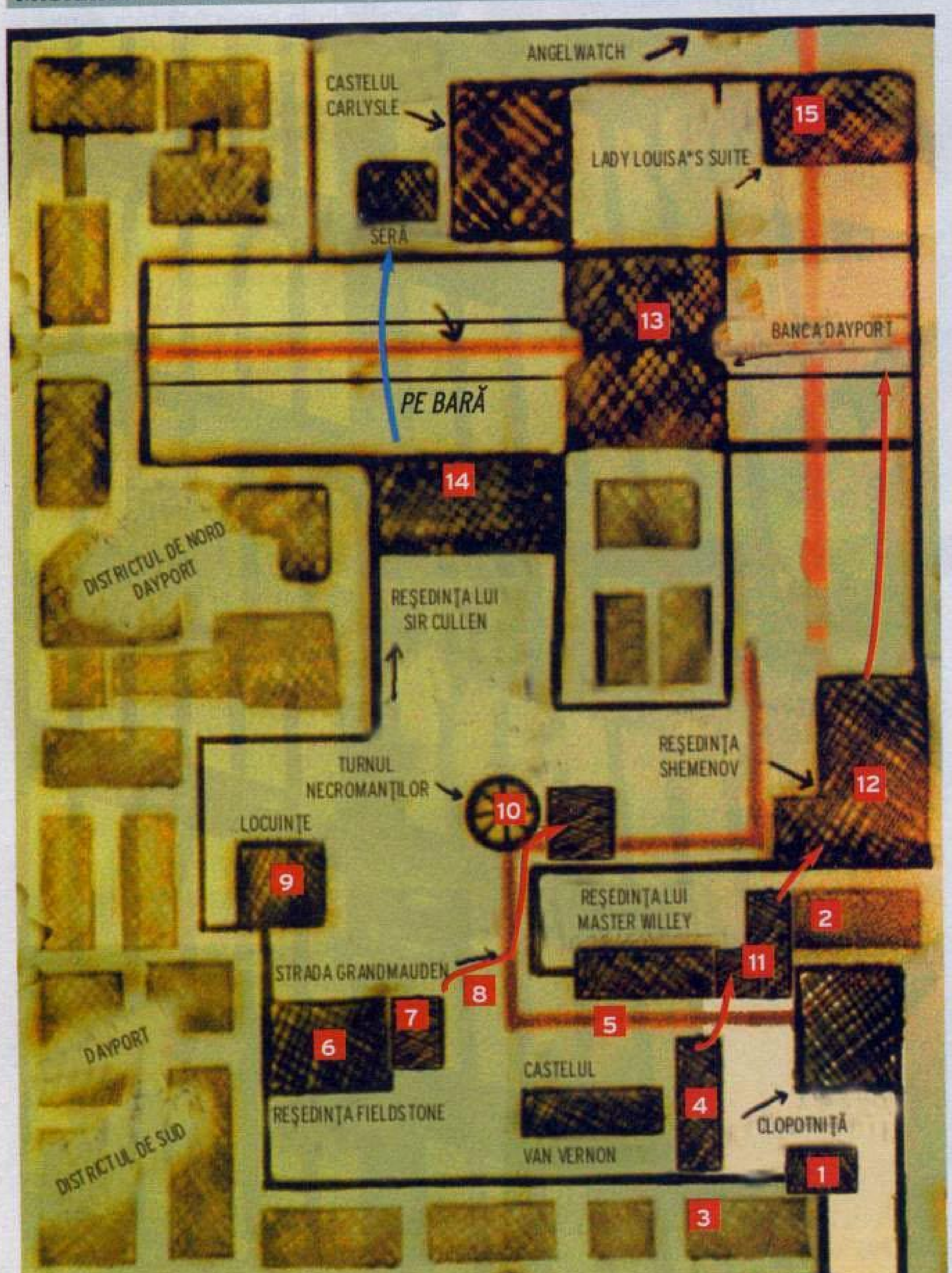
În spatele podului magic va trebui să mai treceţi prin patru sate, bine păzite de fiinţele asemănătoare maimuţelor. Faceţi-le şah-mat.

Ce este cu copacii mai întunecaţi?

În ultima bucată de pădure se află nişte copaci ciudaţi. Nu vă apropiaţi prea tare de ei, doar dacă nu sunteţi cumva un hoţ mai zăpăcit, care vrea să se bată cu nişte fiinţe-copaci. Treceţi prin scorbura din buturuga întinsă pe jos. Imediat după ce ieşiţi, veţi da peste corpul neînsufleţit al unui păgân.

Misiunea 10: Life of the Party!

Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 24 ▮ Pradă: 2833 ▮ Secrets: 6



Ce pot să fac pe acoperişuri?

1 Cameră în sud-vest (intraţi pe fereastră).

2 Buzunăriţi locuitorul.

3 Pungă cu bani păzită.

4 Cameră cu intrare secretă (deasupra grinzii de la tavan), ducând spre ghicitorul în stele.

Ce să fac la paznicii care se ceartă?

5 Aşteptaţi terminarea luptei şi ameţirea învingătorului. Cercetaţi ambele clădiri cu străşnicie.

Clădirea Fieldstone

6 Furaţi cheia.

7 Jefuiţi hoţul.

8 Scurtătură prin sistemul de ventilaţie

Apartamente

9 Doi hoţi la muncă

În turnul necromanţilor

10 Două întrerupătoare, între cărţi şi în căminul de la etajul de sus.

11 Mişcaţi telescopul şi luaţi dinamita.

Clădirea Shemeon

12 Coborâţi prin horn. Veţi ajunge la un balcon al băncii.

Dayport Bank

13 Jefuiţi banca.

Castelul Carlisle

14 Folosiţi dinamita în castel.

Lady Louisa's Site

15 Jefuiţi-o pe Lady Louisa şi mergeţi spre nord, la turnul Angel Watch.

Turnul de pază

Căţăraţi-vă sistematic până la ultimul etaj. O rolă aflată la etajul doi vă va dezvălui toate locurile unde se află instrumentele căutate. Porniţi la treabă cu grijă.

Cartea despre principiile credinţei se află la etajul cinci. Înainte de a intra în camera de lucru a lui Kara, va trebui să faceţi rost de cheia de la uşă, pe care o găsiţi la etajul şase. Lady Vilnia o poartă la cingătoare. O veţi găsi în sala de bal, dar mai înainte îi veţi asculta discuţia cu mechanistul. Când va dori să iasă afară, trimiteţi-o în lumea viselor cu o săgeată cu gaz. În camera de lucru va trebui să apăsaţi pe butonul de pe masa de lucru a Karei, pentru a deschide nişa din spatele tabloului. De îndată ce se declanşează alarma, cel mai scurt drum de evadare este printr-o fereastră deschisă aflată la etajul patru.



ASCUNZĂTOAREA CĂRŢII La etajul şase se află această cameră, în care este ascunsă cartea credinţei.



TAPIŢERIILE Micul mâner de la birou va deschide seiful din perete.



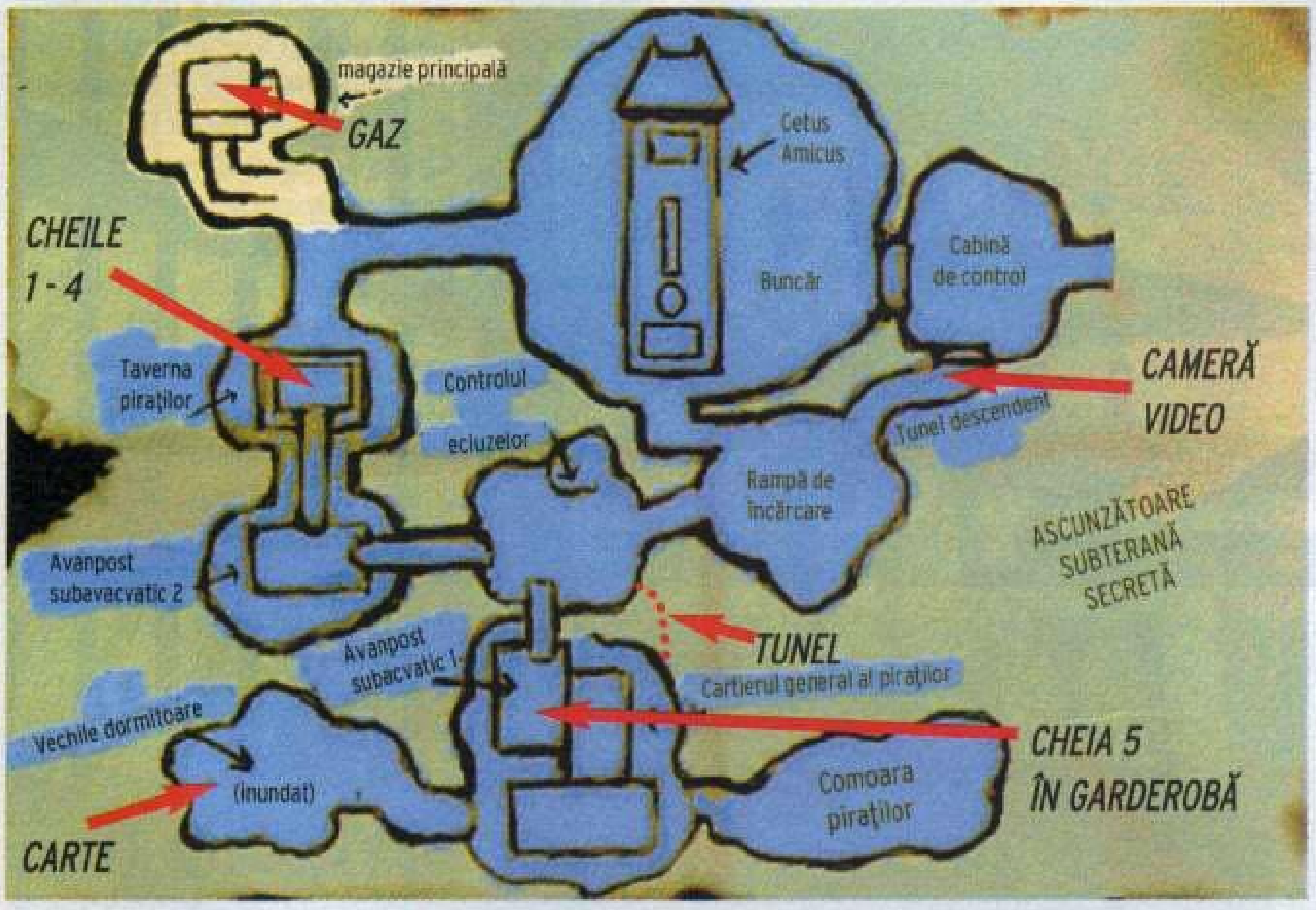
DRUM DE FUGĂ Cel mai scurt drum de ieşire din turn este o fereastră deschisă de la etajul patru.



TURĂ DE CĂŢĂRAT Săgeata cu iederă trasă în peretele de metal vă permite o coborâre fără probleme.

Misiunea 11: Precious Cargo

Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 5 ▮ Pradă: 1627 ▮ Secrets: 1



Să folosesc liftul?
Indicaţie: nu folosiţi liftul, pentru a scăpa de paznicul de sus. Căţăraţi-vă cu atenţie pe stâncile de la Zidul lui Long Tom.

Cum ajung la far?
La cameră sunt două mânere. Comutaţi-le în sus pe amândouă, pentru a deschide grilajele.

Unde este bila de navigaţie?
O găsiţi în vechea casă. Mergeţi acolo la etajul întâi. La vestul coridorului se află o deschizătură în perete. Sus, în ultima cameră, veţi găsi un comutator pe podea, între lăzi. Apăsaţi-l pentru a deschide la etajul dedesubt un tunel secret. Acolo se află bila.

Unde este cheia de la camera frigorifică?
Sus, în far. Va trebui să-i furaţi paznicului cu grijă cheia.

Ce fac cu cheia de la camera frigorifică?
Căutaţi-l la camera frigorifică pe Lotus. Luaţi-i vâsla, pe care o veţi folosi în far, la cârma de lemn.

Cum obţin cheia de la transportul nr. 5?
La controlul ecluzei fac de pază un mechanist şi un mic robot. Un tunel în stâncă vă va conduce spre baza piraţilor. Faceţi-vă drum de acolo spre garderobă. Strecuraţi-vă în gaura din podea şi luaţi mult căutata cheie nr. 5.

Unde este cartea de credinţă?
Cartea se află sub apă, în dormitoarele inundate. Intrarea e bine păzită. Bombele vă vor fi de ajutor.

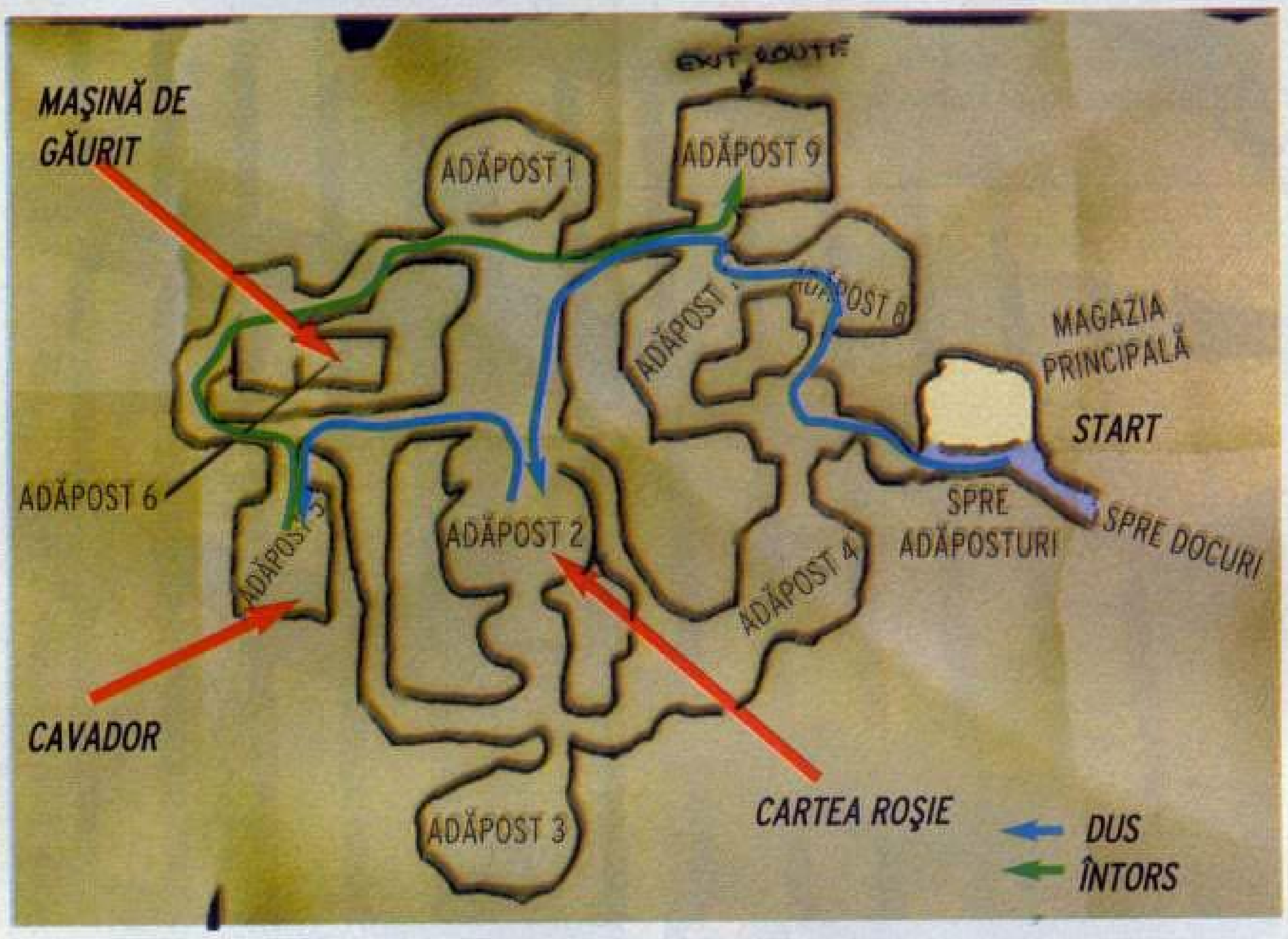
Ce fac pe corabie?
Treceţi la Cetus Amicus pe lângă paznic şi ascundeţi-vă repede în compartimentul nr. 5. Ar fi bine să mai aveţi două-trei săgeţi de gaz, pentru paznicii de pe corabie. Cu ele veţi putea scăpa uşor de aceste spirite.

Unde sunt celelalte chei ale compartimentelor?
Pentru maeştri: dacă aveţi de gând să jefuiţi o corabie, ar trebui să furaţi din vechea cârciumă a piraţilor cheile de la compartimentele 1 până la 4 din cală.

Pot să dezactivez undeva camerele de supraveghere?
La locul de pază nr. 1 se găseşte o mică cabină de pază, unde puteţi dezactiva câteva dintre camerele de supraveghere.

Misiunea 12: Kidnap

Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 11 ▮ Pradă: 2733 ▮ Secrets: 1



Cum aflu ruta de inspecţie a lui Cavador?

Indicaţie: există trei rute diferite pe care Cavador poate să treacă. La începutul misiunii se va alege una din variante. Traseul este scris pe o bucată de pergament, pe care o puteţi găsi împreună cu harta nivelului în magazia bastionului.

Cum ajung la pergamente?

Cercetaţi pivniţa din magazia bazei. Veţi găsi pergamentele căutate într-o sală a maşinilor. Uitaţi-vă cu aten-ţie în jur. Pe perete veţi găsi un întrerupător important pentru bazinul portului.

Nu pot să-l răpesc pe Cavador decât în timpul inspecţiei?

Există o posibilitate simplă de a-l împiedica pe Cavador să-şi facă inspecţia. Nu citiţi deloc pergamentul cu traseul său, iar el va rămâne în apartamentul său din atelierul nr. 5. A-l scoate de aici nu e o sarcină deloc uşoară.

Cum ajung la cartea de la adăpostul 2?

Nu intraţi în ruinele de la adăpostul 2 pe poarta principală. Luaţi-o pe drumul din stânga şi mergeţi la rampele de lemn. Pe aici, puteţi intra printr-o intrare laterală întunecată. Cartea se află pe un ieşind al scării.

Cum organizez răpirea lui Cavado?

Camerele de la adăpostul 5 pot fi învinse cu timing perfect, fără a risipi săgeţile de foc pentru a le distruge. În afară de aceasta, nici nu faceţi gălăgie. Mergeţi la etajul de sus. Acolo se află Cavador, împreună cu câţiva paznici. Stingeţi lămpile de gaz din coridor şi staţi pe întuneric. Va fi o treabă uşoară să-i scoateţi din funcţiune pe paznicii din escortă cu două săgeţi de gaz. Aplica-ţi-i bunului mechanist cu măciuca una peste ceafă şi porniţi cu el pe umăr spre mormintele 9.

Ce mai pot găsi în ruine?

Pentru maeştri: la adăpostul 6 puteţi îndeplini o ţintă bonus a misiunii. La stânga, pe podea, se află o maşină de găurit a mechaniştilor, pe care o luaţi cu dvs. Mai întâi va trebui să învingeţi un paznic şi un robot.

Unde pot să-l atac pe Cavados, dacă vreau să-l răpesc în timpul inspecţiei?

Chiar dacă este o sarcină grea, puteţi să doborâţi toţi paznicii din nivel şi apoi să citiţi ruta de inspecţie a lui Cavador. Căutaţi un loc foarte întunecat (de exemplu, adăpostul 4), pentru a organiza acolo o ambuscadă. Dacă este posibil, puneţi mine cu gaz în drum şi aşteptaţi-l pe Cavador.

Misiunea 13: Casing the Joint

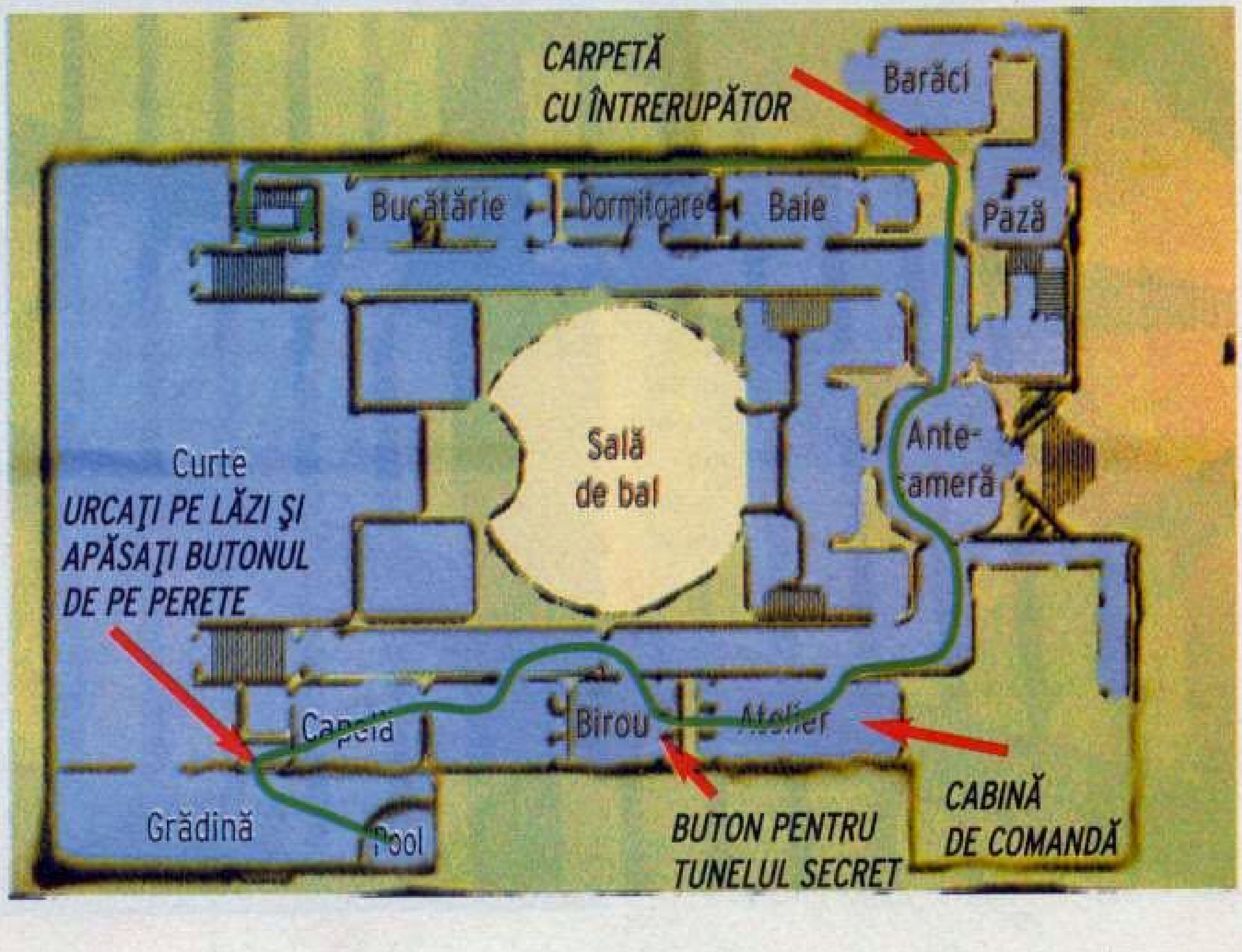
Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 10 ▮ Pradă: 2160 ▮ Secrets: 9

Care sunt scopurile misiunii?

Indicaţie: drumul spre bibliotecă este indicat pe hartă. Puteţi dezactiva majoritatea camerelor de supraveghere cu întrerupătoarele. Cel mai important lucru este să înlăturaţi cucul din ceasul de perete, aflat în cutia cu scule, pe balconul foişorului.

Ce este cu biblioteca bântuită?

Nu vă fie teamă de spiritele din bibliotecă. Căutaţi scrisorile şi cărţile cu care puteţi îndepărta spiritele neliniştite ale morţilor. Prima carte o veţi găsi pe masa din faţa căminului. Uitaţi-vă spre bibliotecă. Cărţile au câte o literă pe cant. În rândurile N şi T veţi găsi alte două cărţi. A patra carte se află la



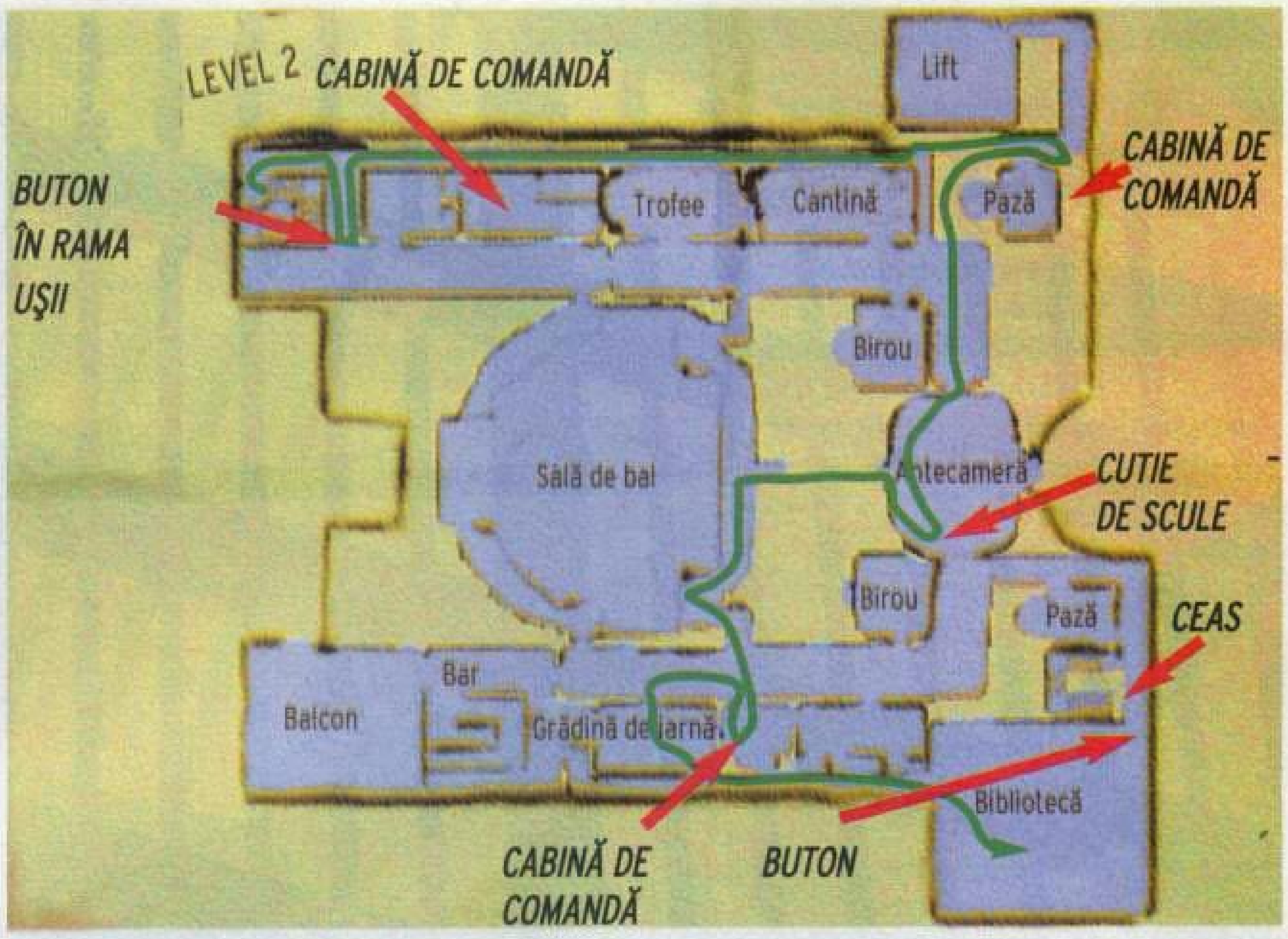
fereastră, în rândul Y. Căutaţi acum pe raftul P un comutator (este greu de remarcat) şi intraţi în camera secretă.

Cum ajung cel mai uşor la ceas?

Pe raftul N al bibliotecii se află un comutator mic pe perete. În gangul din spate se află ceasul cu cuc, căruia îi veţi înlocui piesa stricată. Setaţi ceasul pentru miezul nopţii şi aţi îndeplinit următoarea sarcină.

Unde găsesc scrierile lui Gervaisius?

Scrisorile lui Gervaisius despre asasinatul plănuit pot fi găsite la etajul de sus în bibliotecă, la rândul M, pe podea.



Misiunea 14: Masks

Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 12 ▮ Pradă: 3602 ▮ Secrets: Variabil, depinde de rezultatul misiunii 13

Ce să fac mai întâi?

Indicaţie: probabil că mai ştiţi drumul de la sarcina precedentă încoace. Mergeţi cât mai rapid înapoi sus la ceasul cu cuc.

Cum funcţionează sistemele de alarmă?

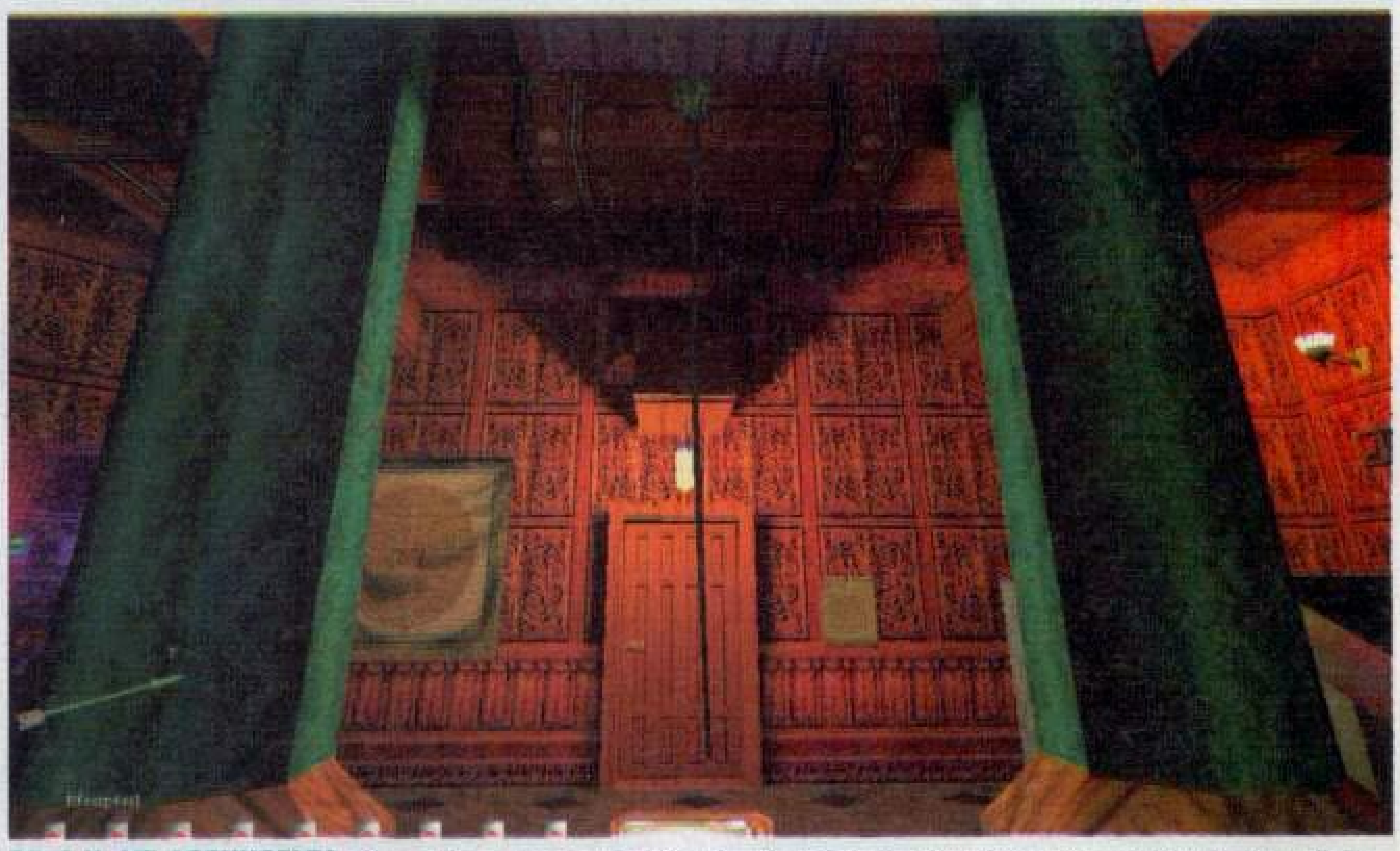
În foişor au fost montate trei sisteme de alarmă diferite. Lacătele pot fi deschise cu şperaclele. Fiecare alarmă are o anumită culoare dacă o dezactivaţi, se va stinge lumina corespunzătoare acesteia. Nu uitaţi, nu aveţi voie să dezactivaţi decât o singură alarmă odată. Reactivaţi-o înainte de a o opri pe următoarea. Fiecare cameră de măşti are un anumit sistem de alarmă, care este desenat pe hartă.

Culoarele din faţa camerelor măştilor sunt bine păzite.

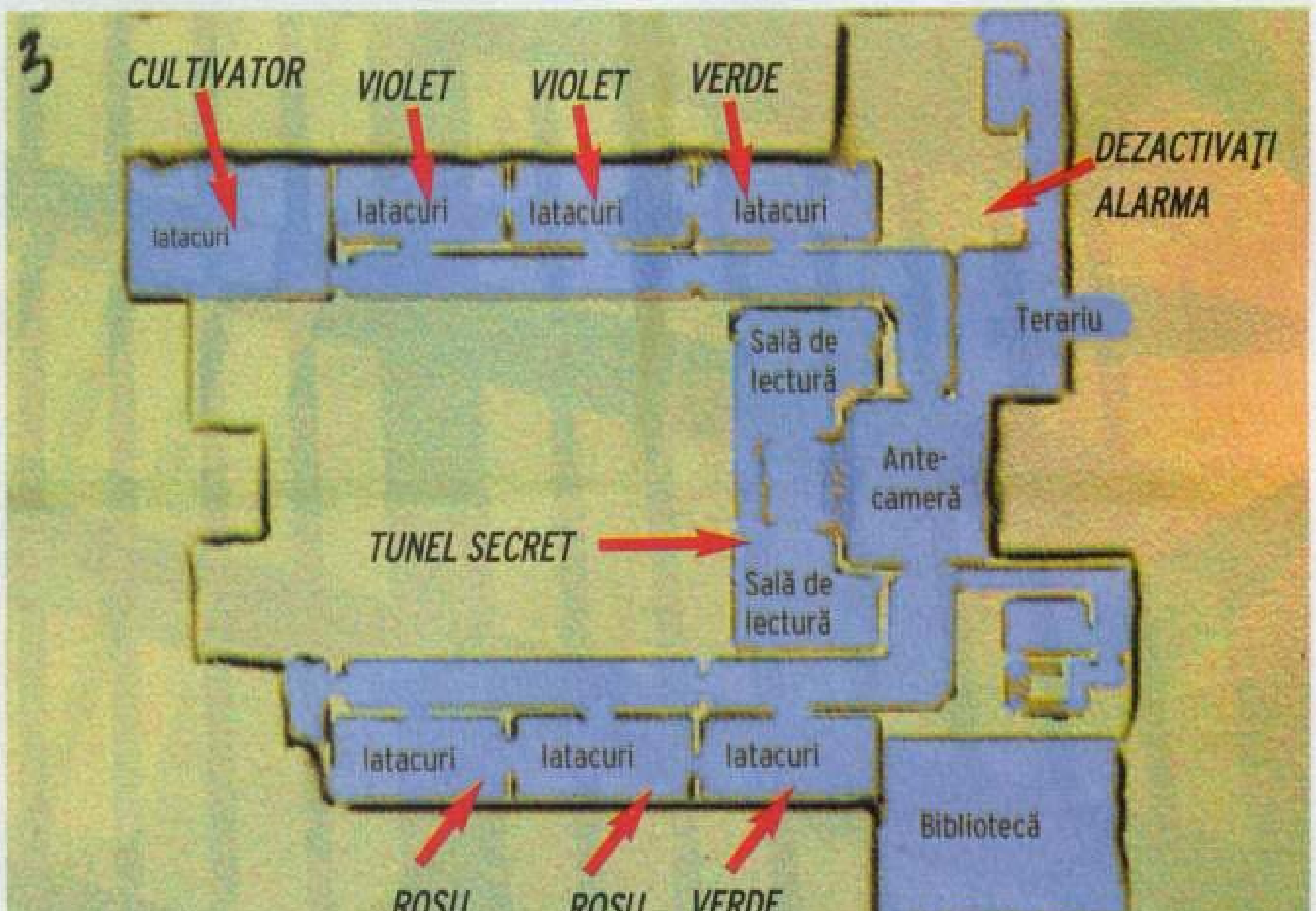
Faceţi-vă sarcina mai uşoară intrând în culoarele respective cu camerele de măşti peste grinzile din tavan. De sus, puteţi dezactiva cu uşurinţă paznicii care patrulează şi roboţii.

Unde este acest cultivator?

Pentru maeştri: mergeţi prin terrarium spre nord. Folosiţi săgeţile de muşchi pentru a trece neauzit peste podeaua din piatră spre următoarea cameră pe stânga. Acolo puteţi dezactiva următoarele camere de supraveghere. Întoarceţi-vă în coridorul care duce spre camera din nord-vest. Acolo este depozitat cultivatorul. Luaţi-l pentru a îndeplini o sarcină bonus.



DE-A V-AŢI ASCUNSELEA Trageţi un vine arrow în grindă. De acolo puteţi urca în coridorul care vă va duce la măştile mult căutate. Astfel puteţi să ocoliţi paznicii.



Misiunea 15: Sabotage at Soulforge

Dificultate: Expert ▮ Furturi din buzunare: 1 ▮ Pradă: 0 ▮ Secrets: 4

Unde trebuie să merg mai întâi?

În magaziile 1 şi 2 veţi găsi piesele necesare construcţiei unui emiţător de ghidare.

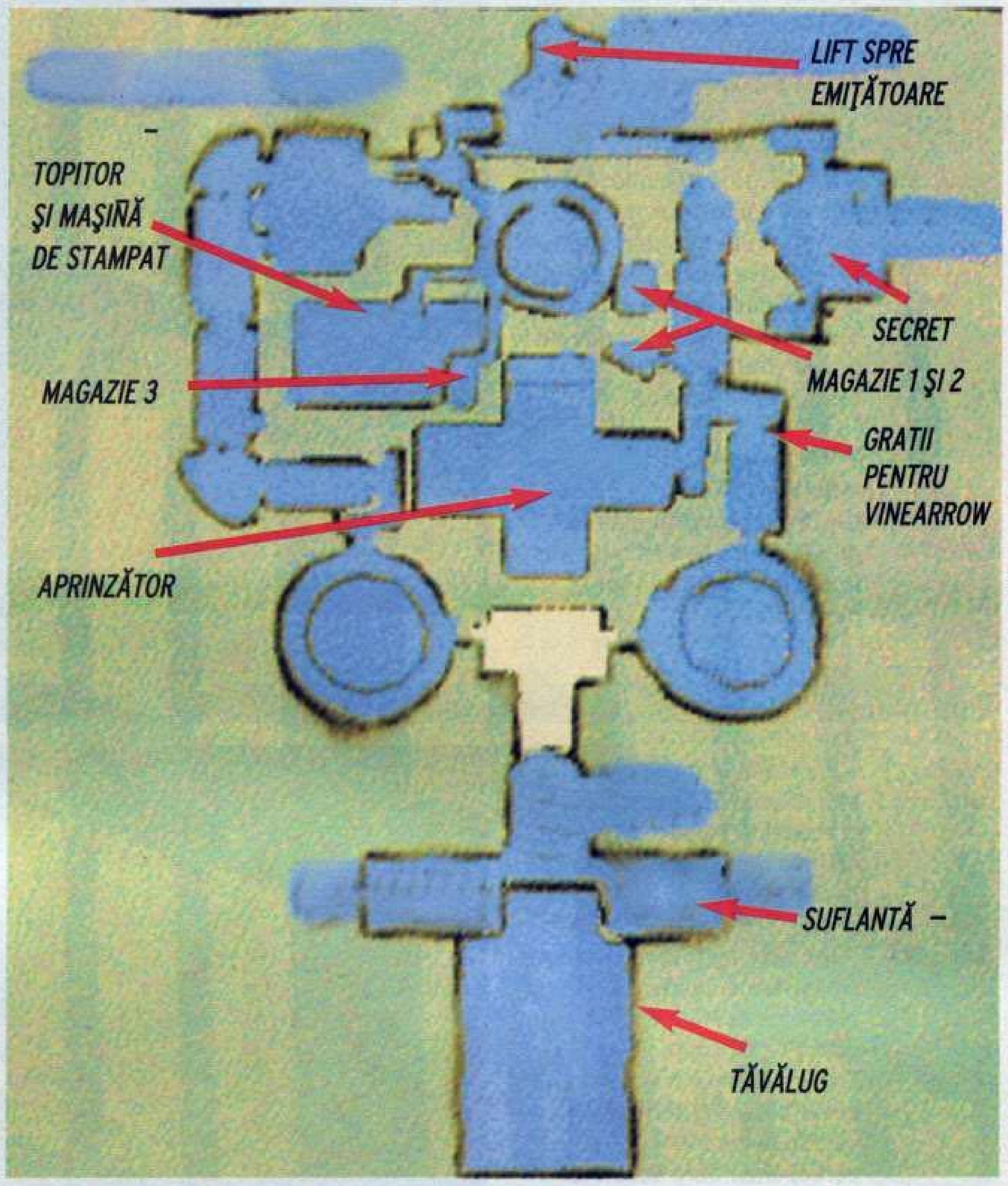
Mai există şi altceva de descoperit în biroul de planificare, în afara instrucţiunilor de montaj?

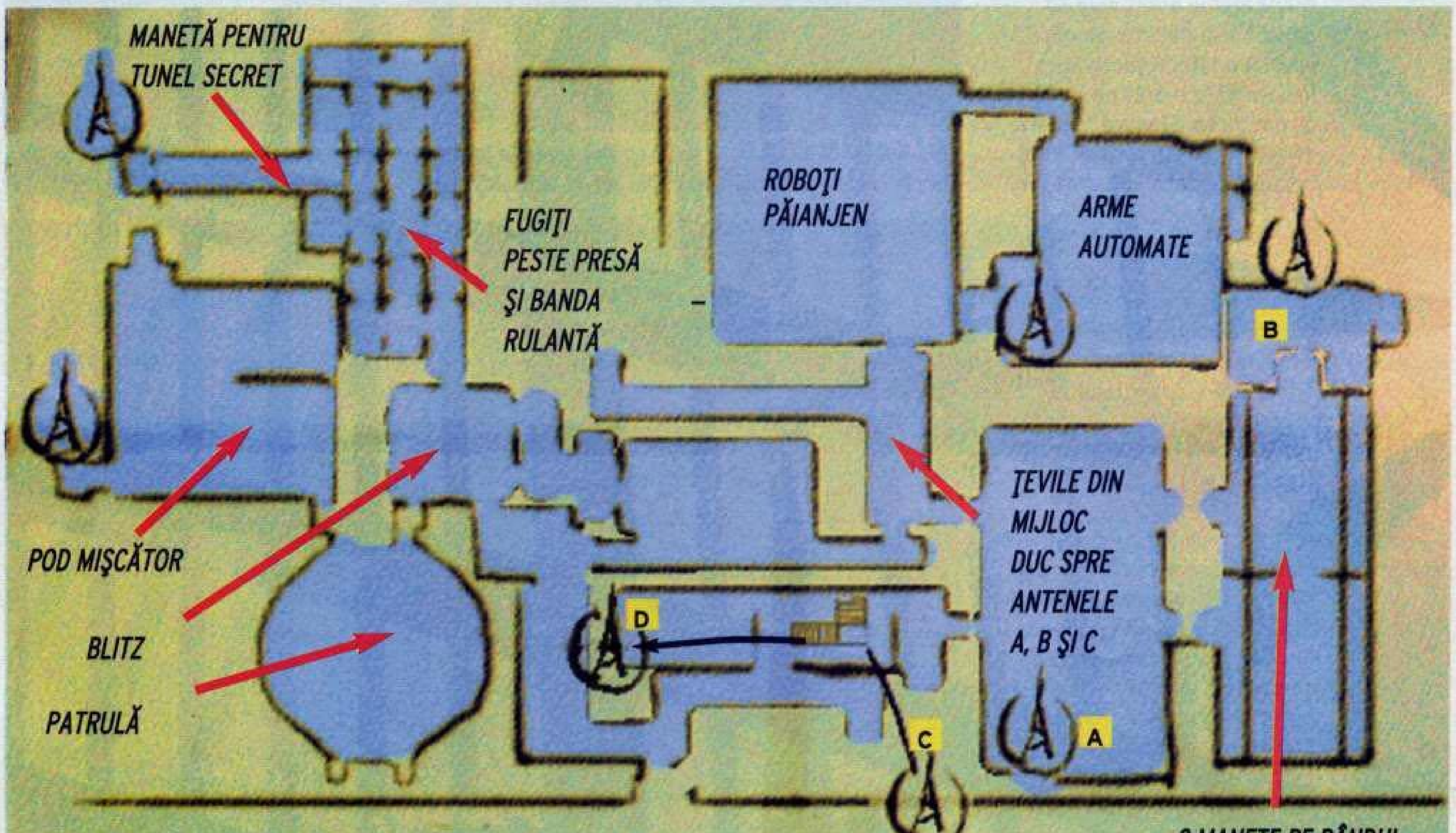
În partea de sud a biroului de planificare se găseşte o placă de metal, la tavan. Căţăraţi-vă folosind o săgeată de muşchi şi săriţi pe micul ieşind. La fereastra din sud este o manetă care deschide un tunel secret în adâncitură. Trageţi de maneta din camera subterană, pentru a activa liftul din aripa de nord. Puneţi-vă la treabă şi citiţi toate indicaţiile pentru montarea emiţătorului.

Unde sunt antenele?

Dacă aţi conectat emiţătorul la mufa de pe acoperişul aripii nordice, va trebui să manipulaţi ca un expert cele şapte antene. Imediat, în spatele uşii de la emiţător se află prima antenă. Din camera cu cele trei ţevi ajungeţi la alte trei antene. Toate accesele la antene sunt foarte bine păzite. Acţionaţi cu atenţie. Puteţi ajunge relativ uşor la antena D. În orice caz, va trebui să aveţi la dispoziţie încă două săgeţi de apă, pentru a-i învinge pe roboţii de la "camera fulgerului".

Stefan Weiß
t.a. Corneliu Dan





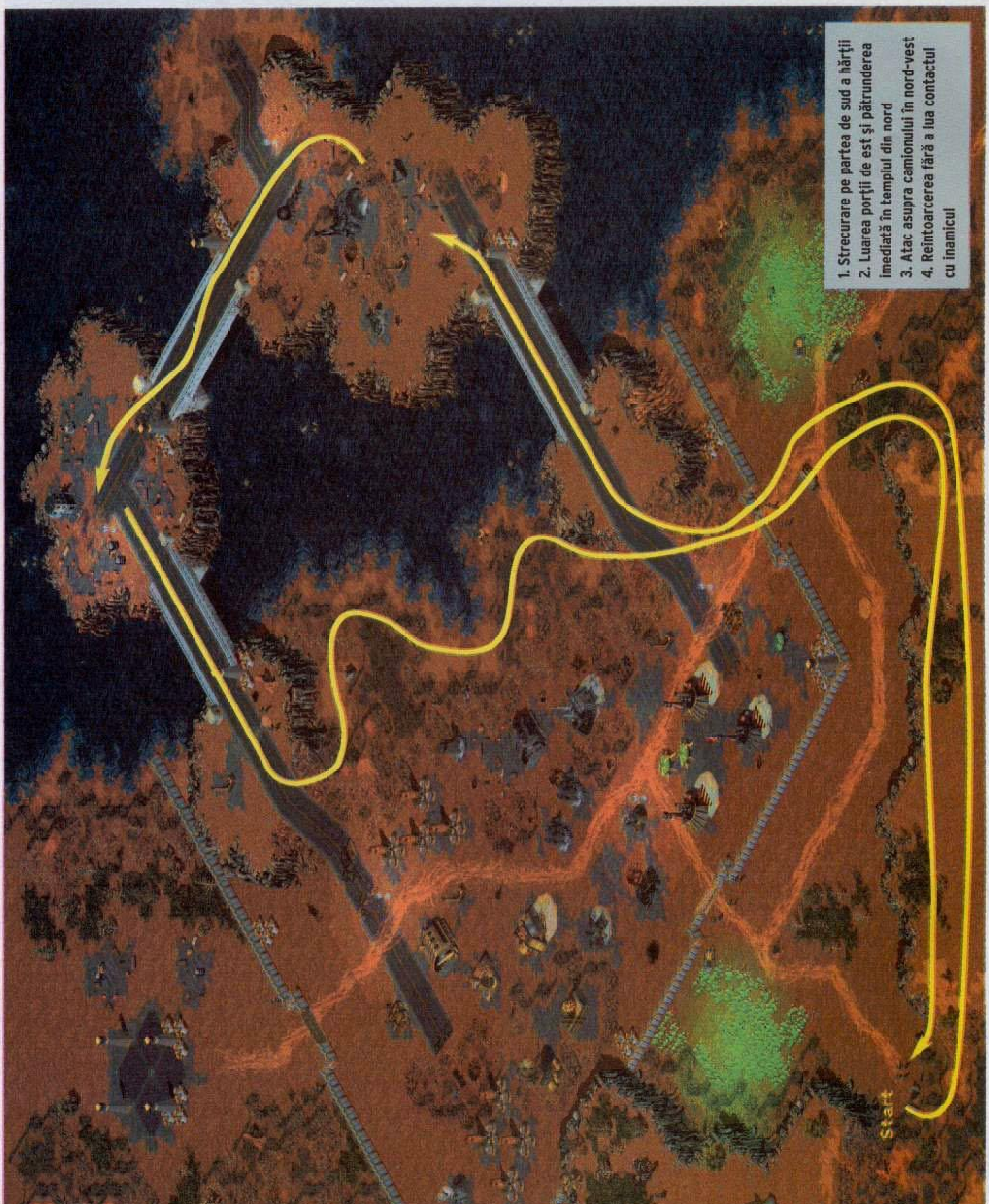
C

C&C 3: Firestorm

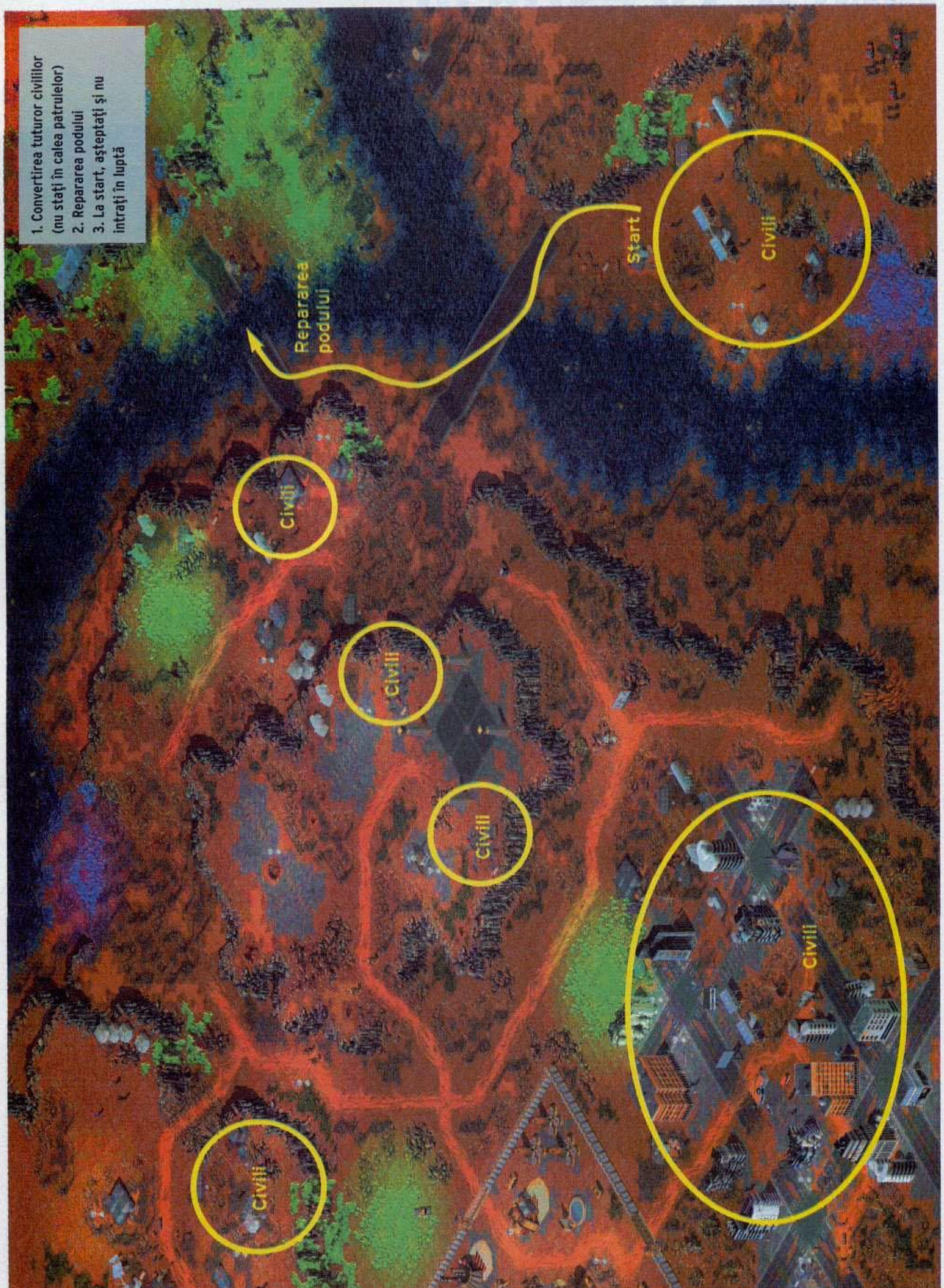
De această dată ne orientăm complet spre campania glorioasei frăţii a lui NOD. Pentru Kane!!!

FACTS ■ PRODUCŢIE **Westwood** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. 20 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Interzis sub 16 ani**

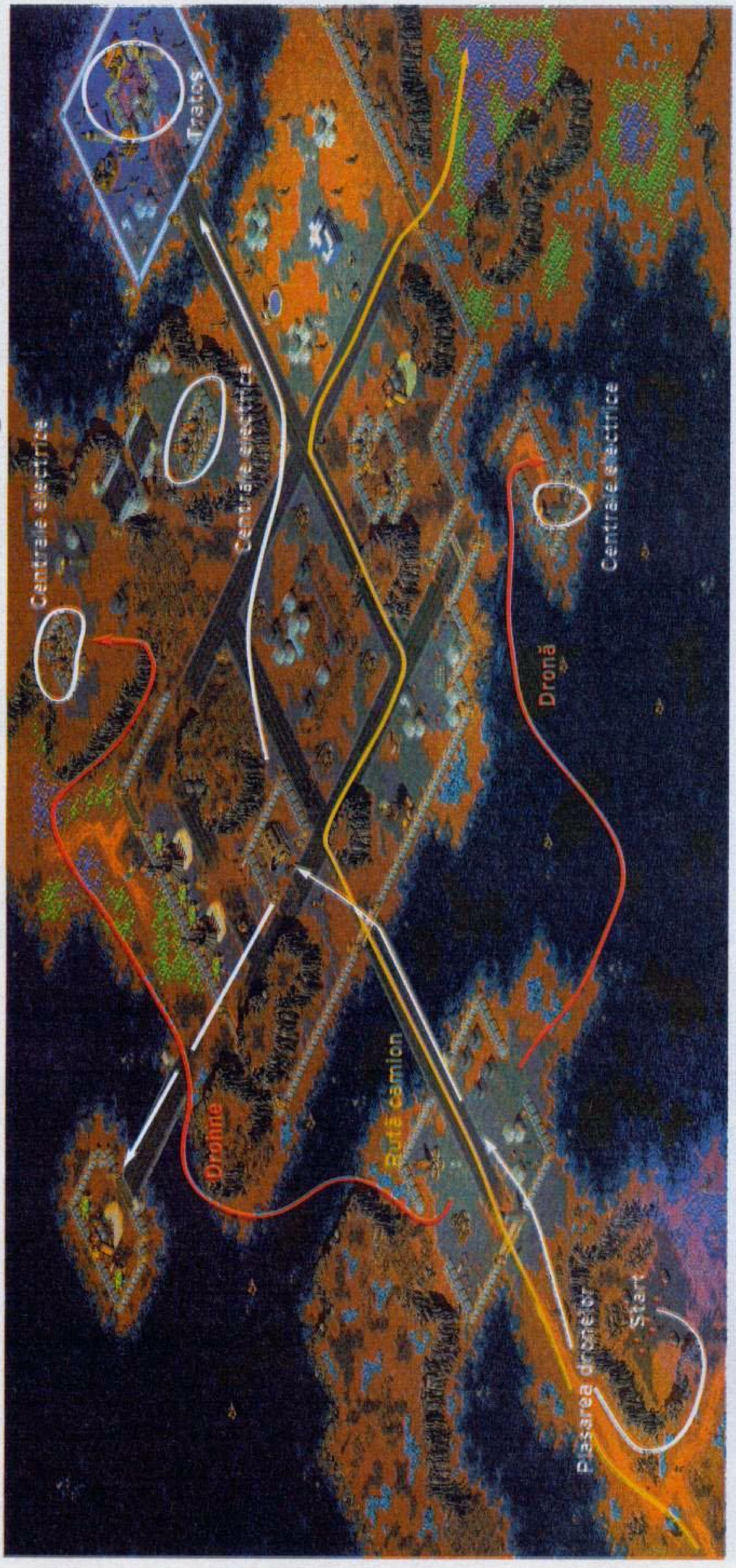
Misiunea 1: Operaţiunea new start



Misiunea 2: Seminţele distrugerii



Misiunea 3: Ultima bătălie a lui Tratos



1. Eliminarea unităţilor inamice din faţa micii baze, apoi plasarea unei drone pe drum.
2. Ocuparea şi apărarea bazei
3. Puneţi alte mine pe drum.
4. Ocuparea plantaţiei din spatele podului şi aranjarea unei baze
5. După distrugerea centralelor, trimiteţi o trupă spre victima dvs.



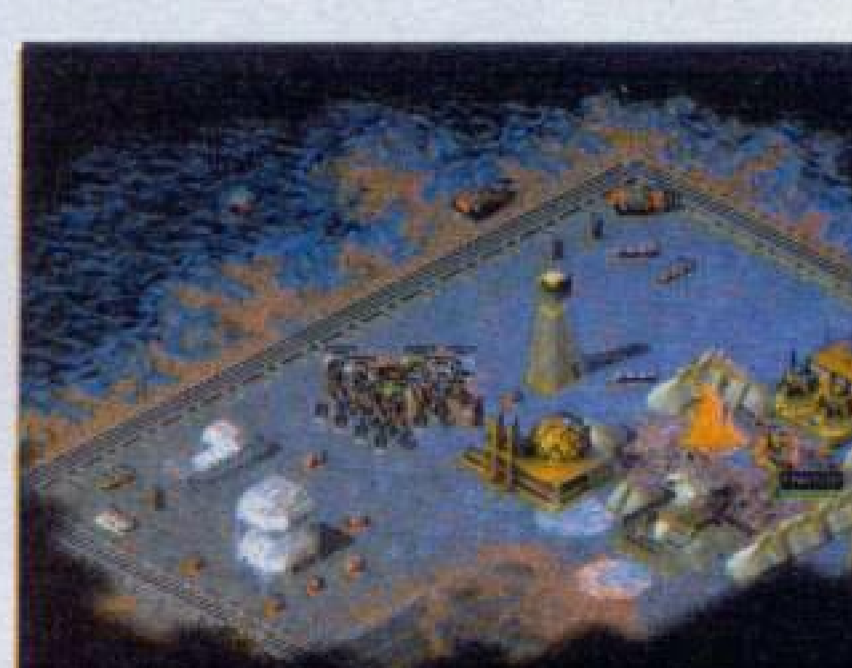
PREGĂTIRILE După ce aţi distrus infanteria, plasaţi o mină pe şosea.



ATRAGEREA ÎN CURSĂ Folosindu-vă de mica trupă, atrageţi alte unităţi peste pod.

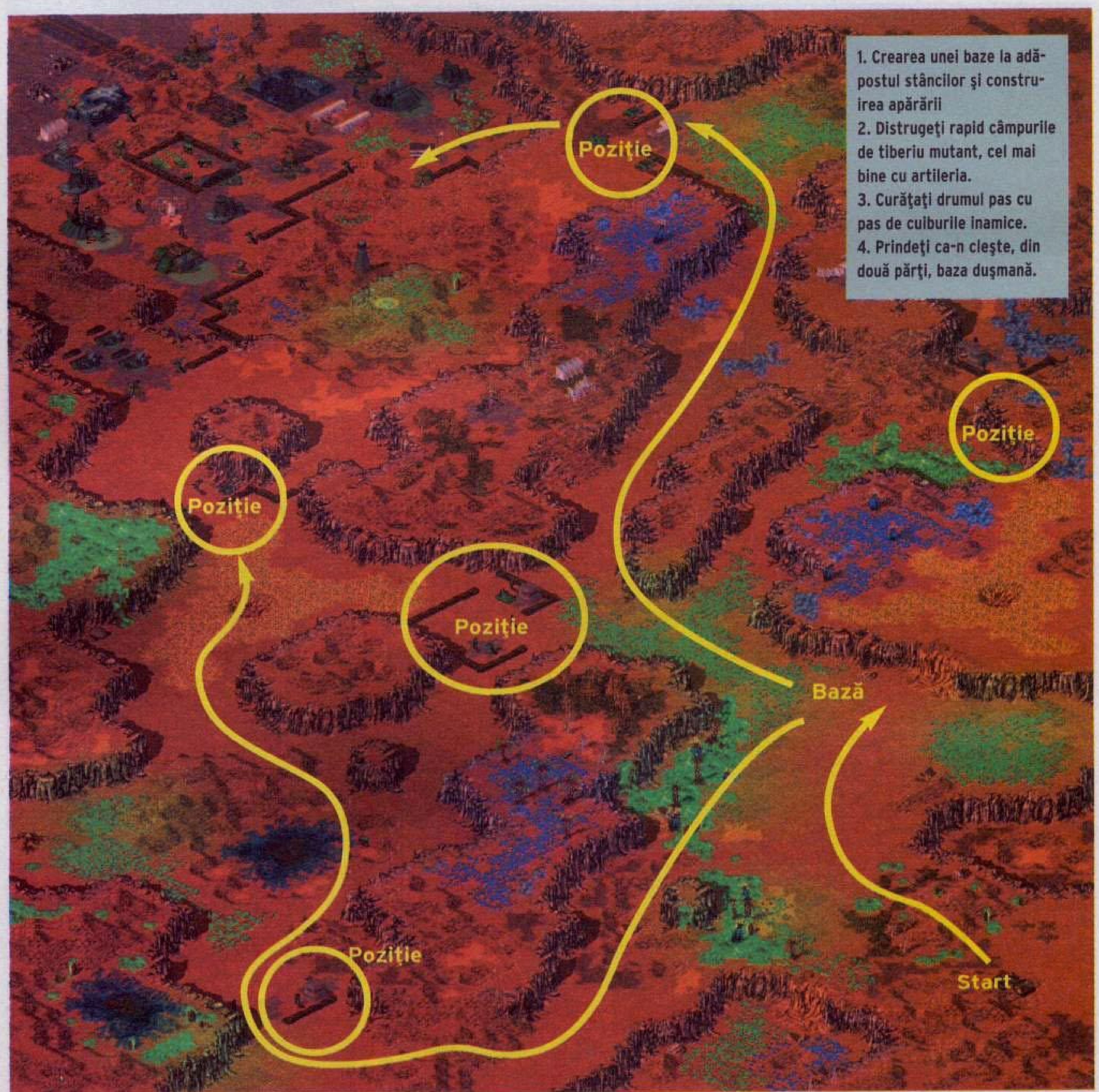


OCUPAREA Acum puteţi ocupa plantaţia inamică şi rafinăria.



ATENTATUL Căutata victimă se ascunde bine apărată în baza din nord-est.

Misiunea 4: Distrugerea mutanţilor



Misiunea 5: Fuga de CABAL



1. Împreună cu trupa de întăriri, luaţi-o spre vest, pe ridicătura din nord.
2. Evitaţi pe cât posibil patrulele.
3. Intraţi prin spate pe aeroport şi reparaţi rapid clădirea avariată. Imediat vor apărea unităţile duşmane.
4. Retrageţi-vă cât puteţi de repede la vehiculul de extracţie.

Misiunea 6: Ora NOD-ului



1. Evitaţi neapărat luptele. Nu intraţi în calea patrulelor.
2. Trimiteţi individual tancurile camuflate peste râul îngheţat.
3. Adăpostiţi tancurile în golf şi trageţi doar în rafale scurte.
4. Distrageţi atenţia bombardierelor în timp ce infiltraţi inginerii în bază.



GHEAŢĂ SUBŢIRE Atenţie la pojghiţa de gheaţă, când trimiteţi tancurile peste ea.



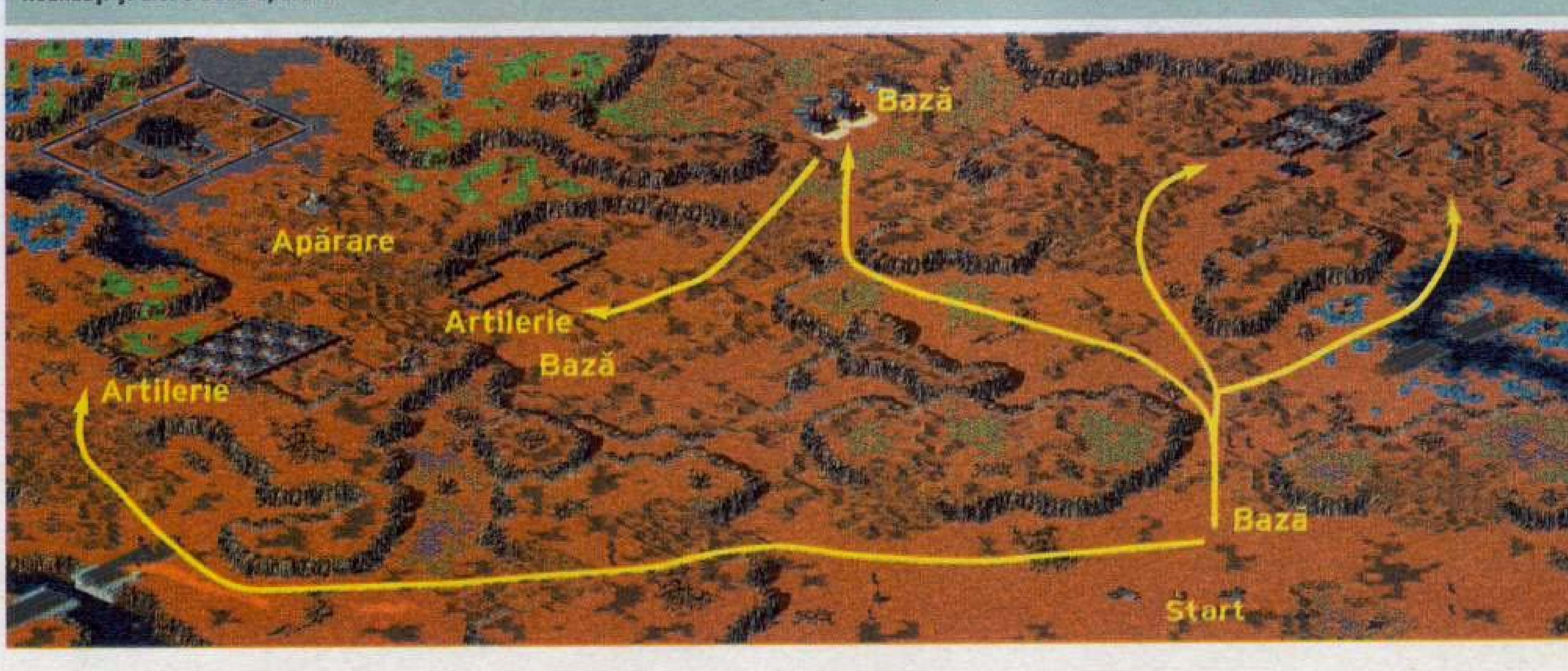
NEOBSERVAT În acest loc puteţi parca tancurile fără probleme.



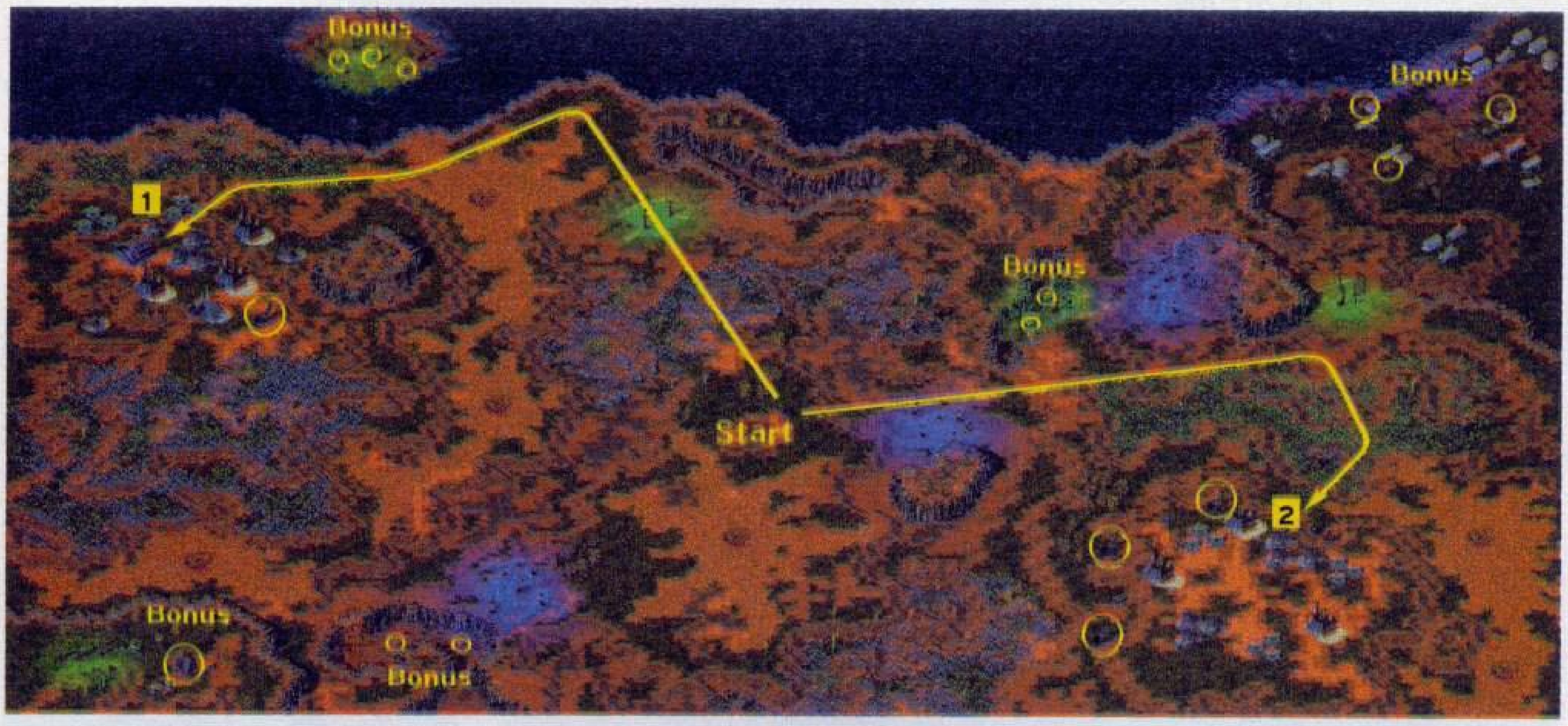
DISTRAGERE Coordonaţi bine atacul asupra clădirii-ţintă şi ocuparea radarului.

Misiunea 7: Ziua răzbunării

1. Crearea imediată a unei baze şi a unei apărări către nord şi vest. Stabiliţi-vă bine.
2. Atacaţi prima dată avanposturile din nord.
3. Ocupaţi rafinăriile din nord-vest şi construiţi acolo o a doua bază. Realizaţi şi aici o bună apărare.
4. Construiţi două armate puternice de artilerie.
5. Construiţi o a treia bază la marele zid.
6. Distrugeţi centrala din vest.
7. Atacaţi cu toată puterea baza principală din nord-vest. Concentraţi-vă pentru început asupra avanpostului de apărare.

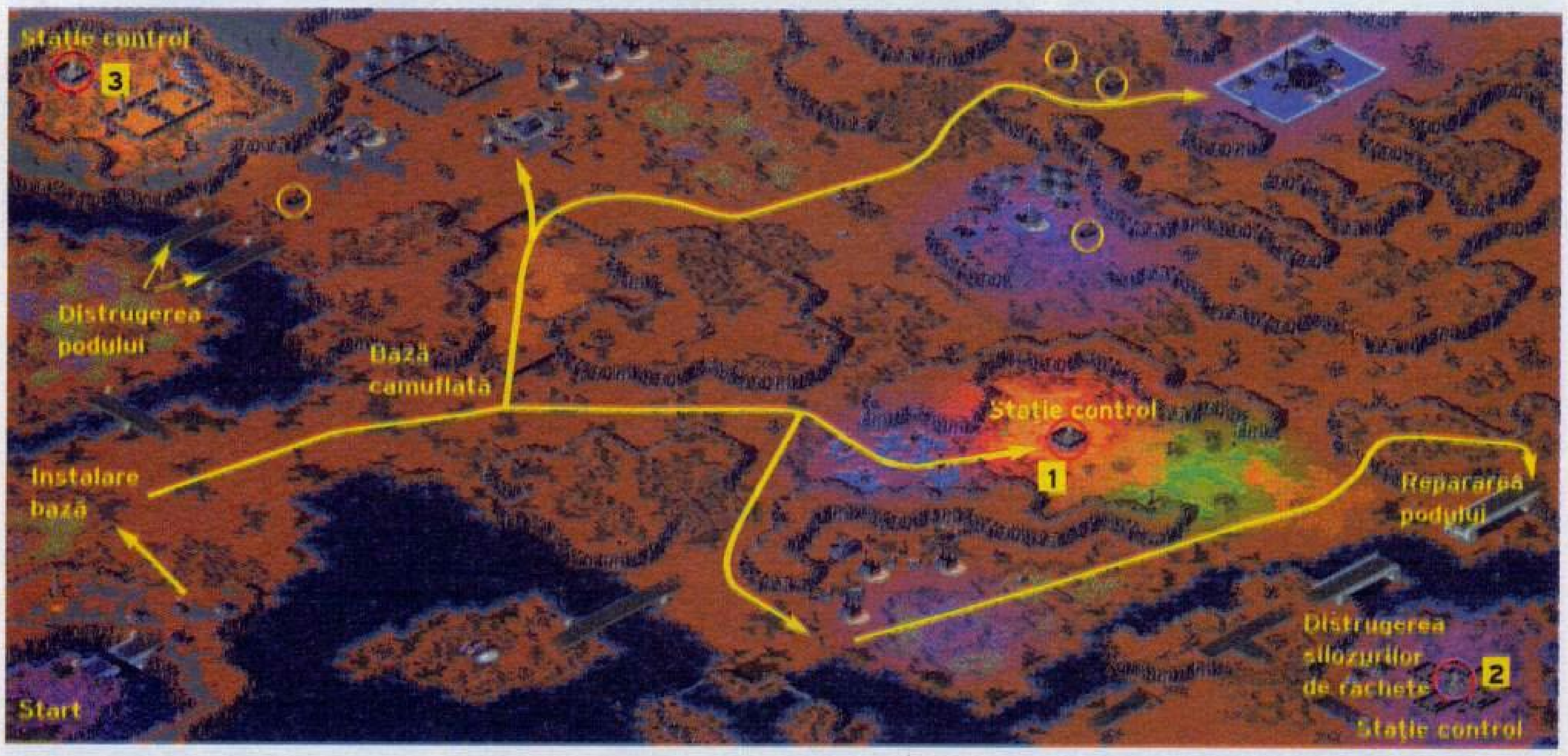


Misiunea 8: Vânătoarea colectorilor



1. Construiţi la punctul de start o fabrică mobilă de armament şi porniţi producţia de stealth tanks şi devil tongues. Atacaţi apoi satul din nord-est. Grăbiţi-vă în ajutorul locuitorilor.
2. Eliminaţi toţi rebelii şi plantele de culoare portocalie la vest de fabrica de armament. Aşteptaţi până puteţi merge de la costa din nord spre vest. Distrugeţi mai întâi clădirea de construcţie şi apoi restul bazei.
3. Reparaţi unităţile avariate şi nu uitaţi să produceţi o unitate mobilă de senzori, căci rebelii îşi camuflează baza din sud-est cu un generator stealth. Construiţi cât de multe stealth tanks şi artilerie puteţi (distrugeţi camioanele şi adunaţi bonusurile). Cădeţi asupra bazei dinspre nord-est, pentru a ajunge direct în raza de acţiune a obeliscurilor şi a turelelor laser. Tăiaţi curentul de la instalaţia de apărare, distrugând centralele, şi distrugeţi apoi ce a mai rămas din bază.

Misiunea 9: Miezul problemei



11. Încercaţi să vă apăraţi până vă vin în ajutor BMT-urile. Puteţi ocupa uşor avanpostul cu ajutorul devil tongues-urilor. Atenţie, nu distrugeţi clădirile, ci preluaţi-le cu ajutorul inginerilor.
2. Construiţi o bază în apropierea câmpului de tiberiu în nord şi camuflaţi-o cu un stealth generator. Două obeliscuri vor ţine la distanţă toate trupele inamice şi creaturile indigene (înconjuraţi baza cu un zid de protecţie).
3. La sud de bază se află o bază inamică camuflată. Atacaţi-o şi cu ajutorul harpiilor şi distrugeţi imediat clădirea de bază. Mergeţi mai departe spre nord şi spre est.
4. Inginerii vor trebui să ocupe cele trei staţii de control. Pentru staţia din sud-est va trebui să reparaţi podul. La staţia de control din sud-est se află silozurile de rachete. Cu cât ajungeţi mai repede la ele, cu atât mai repede veţi reuşi să stopaţi atacurile cu rachete.
5. Înainte de a ocupa cea de-a treia staţie din nord, construiţi zece artilerii şi patru obeliscuri. De îndată ce sistemul de apărare este iniţiat, defender-ul va porni spre baza dvs. Puneţi circa 15 stealts tanks ca tampon între defender şi artilerie/obeliscuri.

F1 2000

Urmând indicaţiile noastre la F1 2000 veţi ajunge în curând în topul campionatului mondial de Formula 1

FACTS ■ PRODUCĂTOR **EA Sports** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

EA Sports încearcă cu *F1 2000* să intre în clasa regală a sportului cu motor. Pentru prima dată, jucătorul poate să participe activ pe PC-ul de acasă la actualul sezon de Formula 1. Indicaţiile noastre vă vor transforma într-o clipă într-un pilot de Formula 1 de succes.

Tuning fin şi muncă la milimetru

Secretele Formulei 1

Aţi observat vreodată cum echipele, de îndată ce bolidul ajunge în garaj, îi acoperă aripile şi roţile? Acest lucru se întâmplă pentru ca echipele concurente să nu poată trage nici un fel de concluzii despre strategia şi setup-ul adoptat. Jean Todt, de exemplu, se postează în străduţele de la boxele adversare îmbrăcat în pantaloni cu pătrăţele lângă vehiculele străine, pentru a-şi putea face fotografiile în voie.

Trebuie să-mi setez maşina?

Piatra de temelie pentru un weekend reuşit constă în setup. Doar o setare corectă a componentelor va permite stăpânirea sigură a curbelor şi obţinerea unor performanţe maxime pe circuit. Pentru a găsi setările ideale, va trebui să investiţi câteva ore pentru fiecare cursă. După ce veţi conduce cursa timp de trei sferturi de oră, iar apoi, din cauza temperamentului nervos, veţi ieşi de pe traseu, vă veţi lua timpul necesar pentru nerecunoscătoarea sarcină de setare.

Cum se setează corect spoilerele?

Sarcina unui spoiler este de a presa maşina pe şosea, pentru a avea o aderenţă crescută în curbe. Aderenţă mărită înseamnă că maşina merge mai rapid în curbe şi nu derapează atât de repede. Acest avantaj în curbe duce la dezavantajul că viteza scade în linie dreaptă, datorită rezistenţei aerului. Un alt dezavantaj este că se tocesc cauciucurile mai repede, datorită presiunii. Aripa frontală va trebui pusă la acelaşi nivel sau mai sus decât spoilerul din spate, pentru ca maşina să fie controlabilă. În principiu, respectaţi următoarea regulă: cursele care au curbe strânse şi linii drepte scurte (curse încete) solicită un setup înalt al spoilerului, iar traseele rapide, cum sunt Hockenheim sau Monza, o setare mai joasă.

Cum setez optim cutia de viteze?

Cea mai joasă viteză o veţi avea în cele mai strânse curbe, iar cea mai mare - pe traseele în linie dreaptă. Toate celelalte viteze pot fi acum calculate în funcţie de precedentele. Porniţi în curbă cu rezervorul pe jumătate plin şi cu cauciucurile testate şi fiţi atenţi în curbe la cadranul care indică rotaţiile şi la indicatorul de viteză. În mod optim, ar trebui să vă găsiţi în viteza întâi, iar rotaţiile să fie între 50% şi 75%. Prin aceasta realizaţi o turaţie optimă în clipa în care vă veţi afla în spatele unui adversar care merge mai încet. Viteza cea mai mare o obţineţi într-un mod asemănător. Porniţi cu viteză maximă spre prima porţiune de traseu în linie dreaptă şi uitaţi-vă din nou la cadranele de mai înainte. Ar trebui să vă aflaţi în ultima viteză şi turaţia trebuie să fie pe la 75%. Păstraţi ceva rezerve, deoarece în timpul cursei veţi consuma combustibil, maşina va deveni mai uşoară, iar viteza va creşte. Vitezele intermediare vor fi setate în aşa fel încât să apară o curbă constant crescătoare. Fiecare viteză următoare va trebui să traseze pe un grafic un grad puţin mai ridicat decât precedenta.

Grafik-Setup

Configuraţi bine setările grafice şi veţi avea o satisfacţie vizuală maximă.

Trebuie să o spunem de la început: cerinţele hardware sunt enorme. Chiar şi pe un Pentium III/Voodoo3 va trebui să renunţaţi la câteva detalii grafice, pentru ca jocul să deruleze cursiv. Nu economisiţi la rata de refresh. În clipa în care va trebui să frânaţi cu precizie de câţiva centimetri, un framerate mai mic de 30 pe secundă va duce la un inevitabil şi spectaculos crash.



SPLENDOARE GRAFICĂ Chiar şi pe calculatoarele high end va trebui să renunţaţi la multe detalii.

Pentru a realiza compromisul grafic ideal pentru computerul dvs., va trebui să dezactivaţi/ reduceţi la minim toate detaliile. Ar trebui să lăsaţi activate doar următoarele opţiuni:

- View distance: high
- Rear view mirror: on
- Max. viewed cars: 12
- Screen size: 640x480

Porniţi acum un quick race şi poziţionaţi-vă pe locul 13 la start, astfel încât să aveţi toţi adversarii în faţă. De îndată ce se dă startul, fiţi atenţi la framerate. Aceasta nu va mai scădea sub nivelul actual, deoarece toţi piloţii concurenţi se află în cursă şi foarte aproape de dvs. Vi se pare că imaginea de pe monitor este extrem de cursivă? Nici o problemă, încercaţi următoarele setări:

- Screen size: 800X600
- Detail distance: middle
- Texture details: middle

Cu aceste opţiuni veţi avea o bună privire de ansamblu asupra cursei şi evenimentelor din faţă. Dacă Pentium-ul dvs. mai are încă resurse suficiente, încercaţi tuning-ul grafic liber ales de dvs.

Cum obţin un echilibru optim al frânelor?

Balansul frânelor controlează subcontrolul, respectiv hipercontrolul maşinii şi realizează o putere maximă de frânare. Setările dvs. vor depinde acum foarte direct de aripi şi de presiunea lor. În cazul în care roţile din faţă pierd contactul cu şoseaua, nu veţi mai putea controla maşina şi veţi merge drept înainte. Hipercontrolul duce la inversul acţiunii de mai înainte. Schimbaţi doar puţin direcţia, iar roţile din spate îşi pierd aderenţa; maşina se va roti în jurul axei proprii şi veţi ajunge cu spatele în faţă. La un balans optim al frânelor, puterea de frânare cea mai mare va fi orientată spre roţile din faţă (între 50-60%), iar roţile din faţă se blochează în acelaşi timp cu cele din spate. După cum bine presupuneţi, procedura de frânare duce la tocirea masivă a cauciucurilor, astfel că va trebui să testaţi balansul frânelor cu cauciucurile tari. Cu ajutorul repartizării greutăţii puteţi influenţa pozitiv balansul frânelor, în cazul în care valoarea obţinută la teste se află sub sau peste valorile de 50-60%.

Strategia corectă

Cum să aleg strategia corectă?

Strategia curselor cuprinde două puncte principale: tipul de cauciucuri folosite şi numărul de opriri la boxe pentru făcut plinul la benzină. Oprirea la boxe este legată în mod direct de alegerea cauciucurilor. Tipul de cauciucuri cu care veţi porni la start depinde în mod normal de stilul dvs. de pilotaj, de tipul circuitului şi de strategia de opriri la boxe pentru plin. Dacă vă place să luaţi curbele cu scârţâit de roţi, atunci cauciucurile moi nu sunt pentru dvs., pentru că se tocesc prea repede. Cauciucurile tari au avantajul că ţin mai mult, dar au priză la asfalt prea redusă şi costă mai mult pe rundă. Cauciucurile moi şi, în directă legătură, opririle mai dese la boxe ar trebui alese în clipa în care veţi obţine cu acestea timpuri cu cel puţin o jumătate de secundă mai bune la o rundă, faţă de cauciucurile tari. Veţi obţine un avans de cel puţin 35 secunde pe distanţa totală, de care veţi avea nevoie pentru opririle la boxe. Dacă alegeţi cauciucurile moi, puteţi porni în cursă mai uşor, adică cu mai puţină benzină. Cu cât bolidul dvs. va trebui să accelereze o masă mai mică, cu atât veţi porni mai repede la linia de start. Dacă aveţi o poziţie la start foarte în faţă şi traficul este redus, alegeţi cauciucurile moi. Dacă vă aflaţi în spate, luaţi varianta mai tare şi umpleţi bine rezervorul, pentru a întârzia cât mai mult prima oprire la boxe.



DACĂ TREBUIE, TREBUIE Deseori, team-urile aleg aceeaşi strategie, astfel că la anumite intervale se ajunge la o aglomeraţie la boxe. Tocmai aici se va decide cursa.

Concurenţa opţiunilor

Ce efecte au opţiunile individuale?

Nu faceţi greşeala de a căuta fiecare opţiune separat pentru fiecare componentă. Setup-ul



TOTUL DEPINDE DE ECHILIBRU La frânare se va observa dacă aţi echilibrat cum trebuie frânele. În cazul în care vă învârtiţi, va trebui să le mai setaţi puţin.

constă din combinarea diferitelor opţiuni ale componentelor individuale. Dacă, de exemplu, aţi setat optim cutia de viteze şi chiar înainte de cursă doriţi să puneţi aripile ceva mai jos, va trebui să setaţi încă o dată şi vitezele. Dat fiind faptul că maşina este acum mai rapidă, puteţi acorda ceva mai mult spaţiu pentru viteze. Dacă tot aţi făcut setările de mai înainte, n-ar fi deloc rău să corectaţi acum şi balansul frânelor.



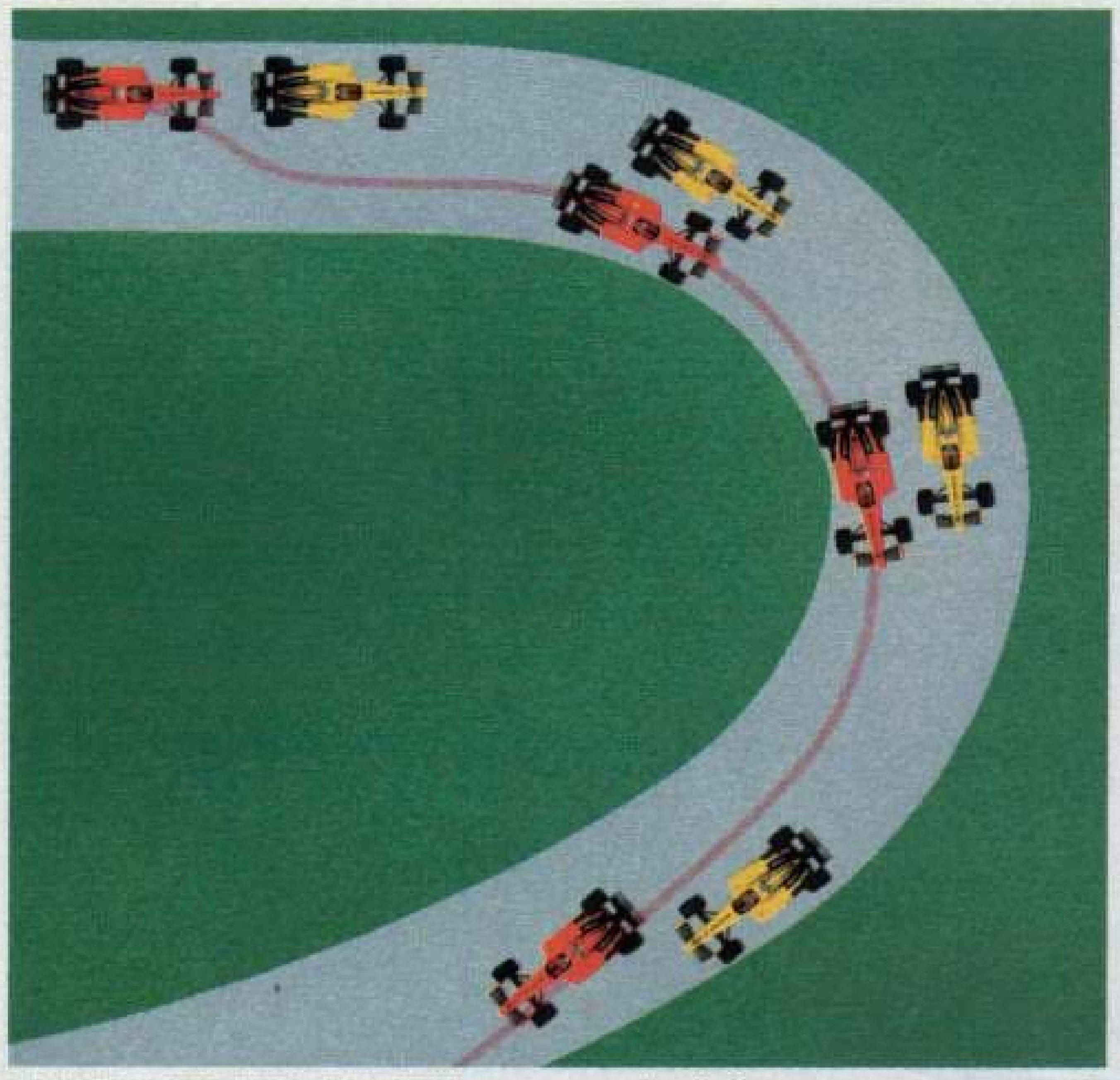
AIR MAIL Greşelile de pilotaj sau setup-ul prost pot duce la un carambol de proporţii.

Depăşiţi, dar aşa cum trebuie

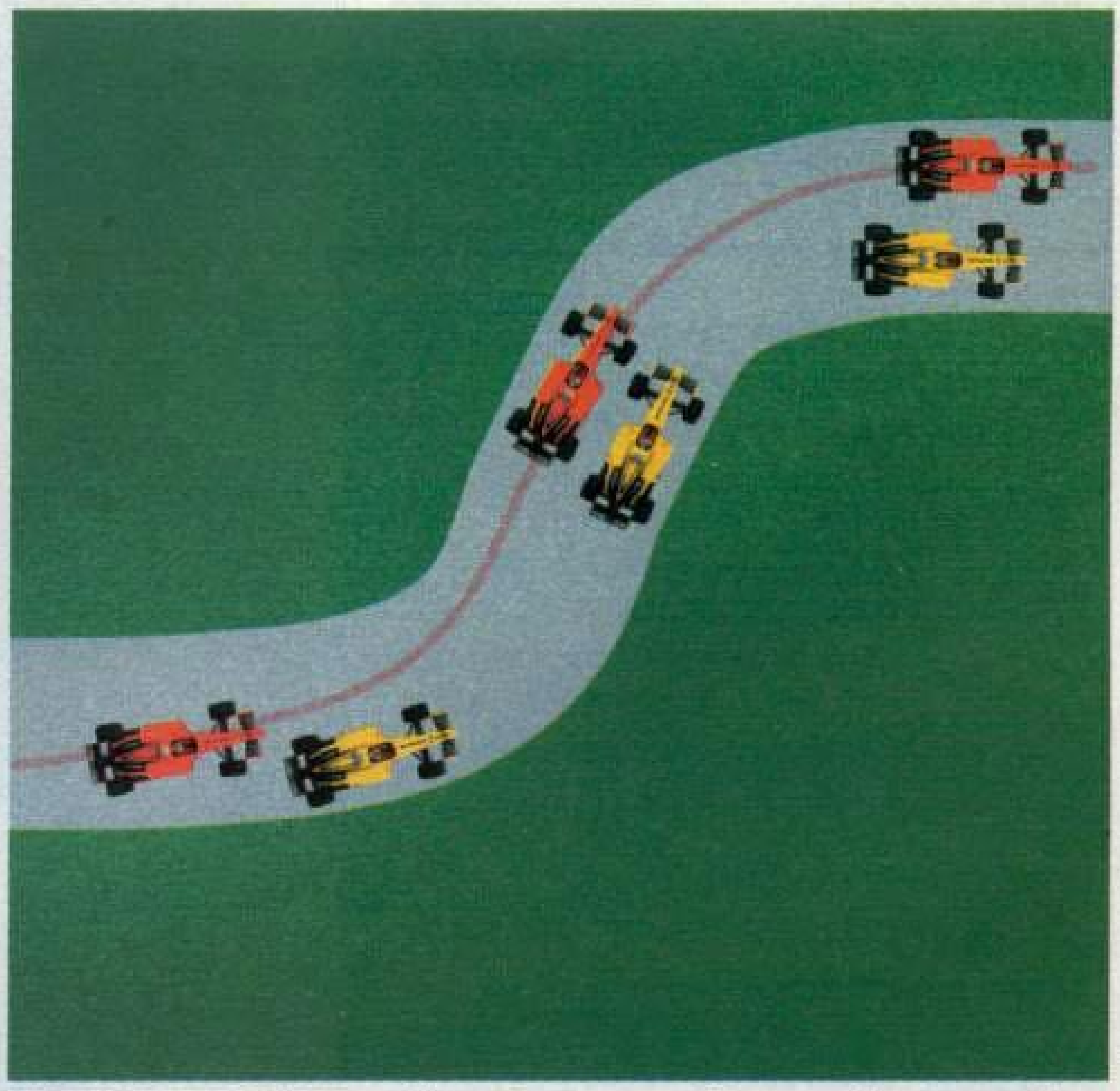
Cum să depăşesc? Faptul că adversarii nu vă lasă de bunăvoie să-i depăşiţi este în natura acestui sport. Faptul că aveţi de gând să faceţi tot a doua duminică acest lucru este tot o chestie tipică pentru sportul de viteză. Din fericire, concurenţii au fost înzestraţi cu un grad ridicat de inteligenţă şi depăşirile se dovedesc, mai ales în stagiile mai avansate, o chestiune destul de complicată şi provocatoare. Pentru ca totuşi să aveţi o şansă, respectaţi regulile următoare de depăşire.

Varianta clasică În varianta clasică, pe care o veţi folosi, de altfel, cel mai des în timpul depăşirilor, intraţi înainte de o curbă înceată chiar în spatele concurentului din faţă. Cu puţin înainte de a frâna, dacă aerodinamica vă conferă un mic avantaj de viteză, ieşiţi din spate şi intraţi pe banda interioară. Imediat după aceasta, frânaţi foarte puţin şi rămâneţi în lateral, pentru ca adversarul să nu poată intra pe linia ideală. Acum va trebui să stăpâniţi foarte bine volanul, pentru a nu intra într-o coliziune. Împingeţi-vă în faţa adversarului care, datorită razei mai mari a curbei, poate să meargă cu viteze mai mari, însă acest avantaj îl va pierde datorită lungimii curbei. După ce aţi trecut de punctul de mijloc al curbei, va trebui să aveţi deja botul maşinii puţin în faţa vehiculului concurentului. Dacă nu, el va accelera înaintea dvs. şi vă va lăsa din nou în urmă. Dacă aveţi totuşi cărţi mai bune decât el, acceleraţi din timp şi duceţi maşina spre banda exterioară, pentru a preîntâmpina un contraatac. Cu cât mai repede ajungeţi pe linia ideală, cu atât mai repede veţi scăpa de primejdia din spate. Această manevră va reuşi doar dacă aţi frânat în punctul optim şi dacă nu aţi apăsat prea repede pe pedala de acceleraţie. Cu cât rotiţi mai tare volanul în timpul acceleraţiei, cu atât mai repede şi mai puternic veţi derapa de pe şosea. Apăsatul pe pedala de frână sau pe cea de acceleraţie în timpul unei rotiri de volan devine un joc de loterie.

Depăşirea în curbele succesive Situaţia se complică în cazul unor curbe în formă de S sau în şicane. Înainte ca pilotul din faţă să intre în curbă, va trebui să intraţi în poziţia de depăşire. În mijlocul curbei trebuie să fiţi în paralel cu celălalt bolid, pentru a-l ţine cât mai departe de linia ideală. Pentru că aţi intrat în curbă cu viteză mai mare decât viitorul depăşit, va trebui să frânaţi mai tare. În consecinţă, adversarul va ajunge puţin înaintea dvs. Din fericire, aveţi avantajul în ultima curbă că vă aflaţi pe linia ideală şi veţi ajunge mai bine pe banda exterioară mai rapidă. În timp ce apăsaţi din timp pedala de acceleraţie până



MAESTRU DEVII PRIN EXERCIŢIU Va trebui să stăpâniţi bine varianta clasică, deoarece cu ea veţi intra de cele mai multe ori în depăşire.



PENTRU PROFESIONIŞTI Depăşirea în şicane va fi îngreunată de faptul că veţi schimba direcţia de două ori pe lângă adversar.

Bugs!

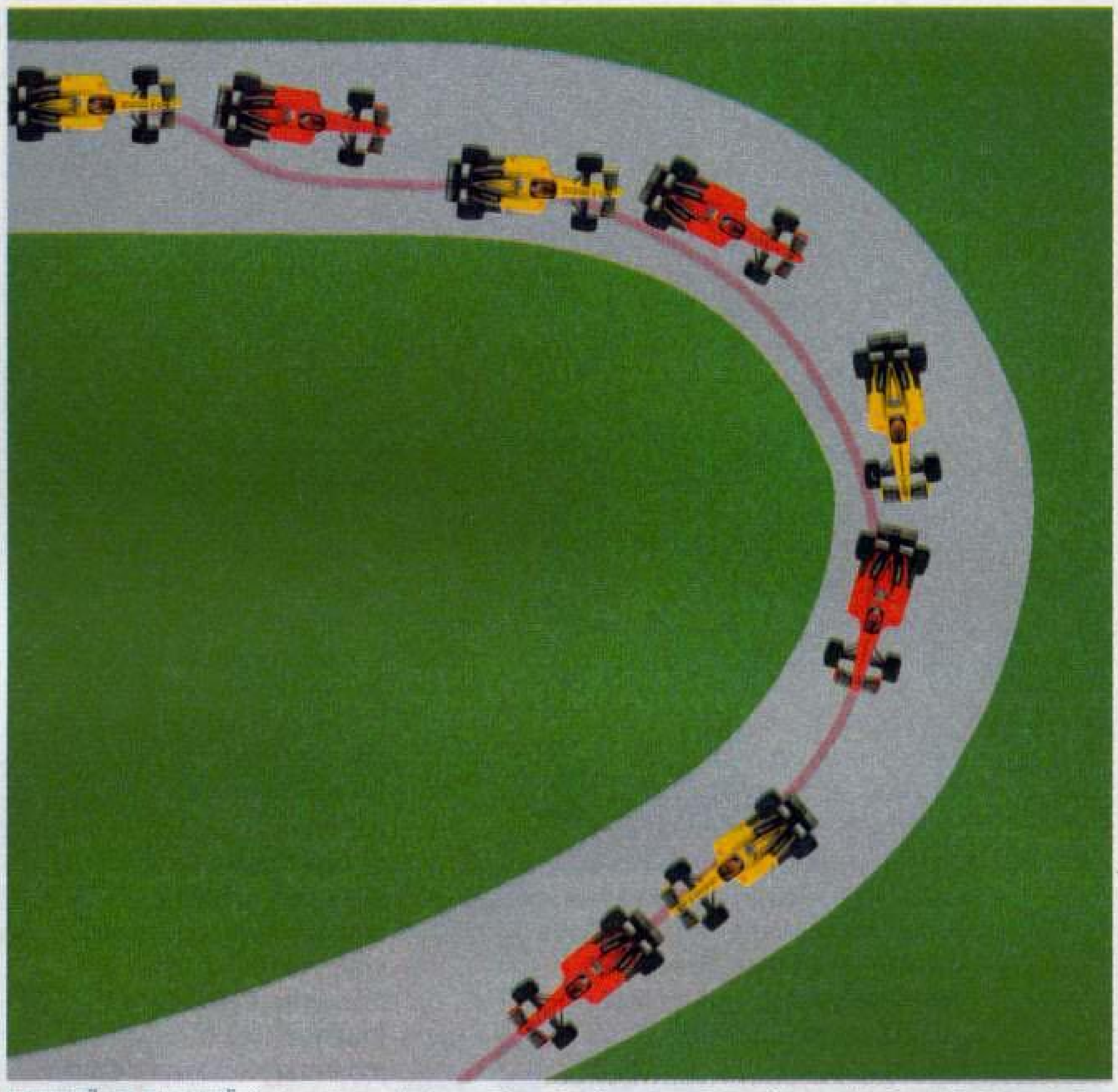
La fel ca alte jocuri, şi F1 2000 este livrat cu câteva greşeli de programare

Nici cel mai tânăr vlăstar al lui EA Sports nu a fost scutit de bug-urile neplăcute. Că numărul afişat pe ecran al maşinilor scoase din cursă nu coincide cu cel real mai poate fi trecut cu vederea. Mai grav este când echipa de la boxe vă cheamă din nou la boxe imediat după ce aţi ieşit de la stop şi îşi dă seama prea târziu de greşeală. Se poate întâmpla ca limitatorul să se activeze dintr-o dată de la sine. Înainte de acuza o avarie la motor, apăsaţi pentru siguranţă încă o dată tasta pentru limitator sau dezactivaţi help-ul de la boxe.

Comportamentul comisarilor a fost realizat foarte realist. Vă mai amintiţi de scandalul Ferrari de la ultima cursă a sezonului '99? Şi în *F1 2000*, unele decizii sunt de multe ori foarte greu de acceptat. De exemplu, la Imola, chiar în prima curbă, veţi fi depunctat din cauza unei depăşiri prin interior, chiar dacă nu aţi părăsit nici o fracţiune de secundă asfaltul.

Apropo de depunctaj: cunoaşteţi deosebirea între depunctarea la timp şi steagul negru? Se pare că arbitrii nu o cunosc. Îndată ce aţi primit o depunctare la timp, vi se va arăta şi steagul negru. Ce bine când toată lumea este de acord...

Ceva mai interesantă este treaba cu steagurile. În ciuda activării regulamentului, după un carambol în masă nu veţi întâlni nici la tura următoare vreun stegar cu steag galben fluturând în acel loc, chiar dacă a rămas o maşină pe pistă.



POLITICĂ DE BLOCADĂ În imagine vedeţi una din acţiunile cele mai obositoare din circul de Formula 1. Un ochi stă lipit de oglinda retrovizoare, iar celălalt este postat spre şosea.

la podea, colegul care scrâşneşte din dinţi va trebui să aibă răbdare cu acceleraţia, până când va trece de interiorul mai strâmt al curbei. Manevra este încununată de succes doar dacă faceţi operaţiunea cu sânge rece şi nu intraţi în derapaj. Teamchief-ul vă va felicita cu siguranţă.

Cum să fac să nu fiu depăşit?

Acceleraţi fără milă pe linia de mijloc. Acest lucru înseamnă să-i luaţi adversarului orice posibilitate de depăşire, ieşind la timp de pe linia ideală şi ducând maşina exact în direcţia în care doreşte adversarul să vă depăşească. Timpurile de lap vor suferi simţitor, astfel că veţi pierde poziţia din faţă. Mai devreme sau mai târziu, adversarul din spate, în măsura în care are destui cai-putere sub scaun, va reuşi să treacă pe lângă dvs. În cazuri excepţionale, este mai bine să-l lăsaţi să treacă fără prea multă bătaie de cap. Dacă, de exemplu, după trei tururi trebuie să treceţi pe la boxe pentru realimentare, nu are nici un rost să vă luptaţi cu el pentru vreo două secunde avantaj. El oricum va trece, cinci minute mai târziu, pe lângă dvs., deoarece nu mai dispuneţi de combustibil suficient.

Peter Gunn
t.a. Corneliu Dan

Formula 1 în Internet



Doriţi mai multe informaţii despre Formula 1? Nici o problemă. Am grupat mai jos pentru dvs. cele mai bune site-uri.

În mod normal, aici veţi găsi informaţii despre Formula 1 reală şi virtuală. Deoarece F1 2000 este un joc apărut recent, îl veţi găsi foarte greu. Mai aveţi răbdare câteva săptămâni şi-l veţi găsi la http://www.powies.net/F1Racing. Veţi găsi în mod sigur un link despre actualul sezon de Formula 1 din casa Electronic Arts.



Comentarii seci, dar fondate în limba engleză, dezvăluind şi fapte din culise, veţi găsi la site-ul http://www.atlasf1.com/news/index.html.

Need For Speed: Porsche

Vă vom arăta cum puteţi să conduceţi sigur şi rapid caroseriile de lux de la Porsche.

FACTS ■ PRODUCŢIE **Electronic Arts** ■ DISTRIBUŢIE **Electronic Arts** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

Pentru prima dată, în seria *Need for Speed* este vorba doar de o singură marcă de automobile: Porsche. Aveţi voie să conduceţi aproape orice model care a fost construit vreodată de Porsche. Indicaţiile noastre de pilotaj şi de traseu vă ajută să începeţi cursele.

Sunt încă un începător NfS. De unde s-o apuc?

Alegeţi la început un automobil de talie mijlocie, din anii '70. Puteţi, de exemplu, să luaţi un Porsche 911. Alegeţi acum quick race, iar ca traseu - Coasta de Azur, deoarece veţi putea exersa pe această rută atât porţiuni în linie dreaptă, foarte rapide, cât şi curbe foarte strânse. După ce veţi căpăta un simţ al maşinii, veţi putea mărşălui spre modul evolution.

Cu ce pneuri am cea mai bună priză pe şosea, slicks sau cauciucuri normale?

Acest lucru nu poate fi stabilit cu exactitate, dar în cele mai multe cazuri cel mai de ajutor vă vor fi cauciucurile slicks, care nu lasă maşina să alunece sau să se balanseze în curbe. În Provence, Coasta de Azur, Corsica, în zona industrială sau în Monaco, slicks-urile sunt cele mai indicate. Sunt bune şi în Pădurea Neagră, dar cauciucurile normale au aici uşoare avantaje. Priza la şosea este mai bună. Va trebui să renunţaţi în orice caz la slicks în Alpi, căci aici ninge masiv. Slicks-urile sunt indicate şi pe autostradă, în ciuda ploilor de scurtă durată.

Ce avantaje are o bară din fibră de sticlă?

Face maşina mai uşoară şi, implicit, mai rapidă. Un dezavantaj: se rupe mai uşor decât una normală. Recomandarea noastră: renunţaţi la ea, căci cu cât veţi avea mai puţine avarii, cu atât veţi putea conduce automobilul mai uşor. În afară de aceasta, mai există un avantaj - cel financiar, deoarece nu veţi avea de cheltuit mult pe reparaţii, rămânându-vă mai mulţi bani pentru diferitele posibilităţi de tuning.

Există vreun truc pentru a putea vedea mai bine în Corsica?

Setaţi la corectura gamma o valoare mai mică pentru traseul din Corsica şi veţi putea vedea mult mai bine, deoarece veţi obţine un unghi suplimentar. Acelaşi lucru puteţi să-l faceţi pentru cursele de noapte. Aici va trebui să măriţi valoarea. Unele trasee (de exemplu, Monaco) oferă posibilitatea de stingere a farurilor (tasta L) în timpul cursei, deoarece iluminarea străzilor este destul de bună. Stingând farurile, veţi putea vedea mult mai bine.

Care vedere a camerei este mai bună?

Depinde de mai mulţi factori. Dacă cunoaşteţi deja traseul, vederea din cockpit este ideală, simţind astfel mult mai bine atmosfera cursei. Dacă

Principii

Cele mai importante reguli de bază pentru începători

A. Testaţi la început mai multe tipuri de maşini, înainte de a vă arunca în vâltoarea curselor. Vă veţi putea face astfel o impresie asupra jocului.

B. Rămâneţi pe banda dvs., căci maşinile din trafic vor intra uşor în panică şi vor reacţiona neaşteptat.

C. Analizaţi înaintea fiecărei curse harta traseului, pentru a avea o privire de ansamblu. La cursele obişnuite puteţi face o rundă de probă.

D. Dacă aveţi posibilitatea financiară, reparaţi-vă maşina după fiecare cursă, deoarece aceasta devine greu de pilotat datorită avariilor.

E. Investiţi deja în Classic Era în piese de tuning, înainte de a cumpăra o a doua maşină.

F. Cereţi întotdeauna cu câteva mii mai mult decât este valoarea maşinii pe piaţă.

G. Vindeţi maşinile de care nu mai aveţi nevoie după terminarea unui turneu, pentru a câştiga ceva spaţiu financiar. Mai târziu le veţi putea recumpăra mai uşor.



UNDE SUNT DINOZAURII? Cursa din Pădurea Neagră arată ca un peisaj din Jurassic Park. Toţi cei care nu se lasă duşi de curent vor pierde cursa.

porniţi într-o cursă pe un traseu necunoscut, ar fi mai bine să alegeţi poziţionare a camerei astfel încât să aveţi o cât mai bună privire de ansamblu asupra rutei din faţă. Veţi vedea curbele de la distanţă şi vă veţi putea pregăti pentru ele din timp. O combinaţie de mijloc între ele este vederea de la nivelul barei de direcţie. Veţi vedea relativ mult din traseu şi veţi avea şi feeling-ul de simulaţie.

Ce transmisie să aleg, automată sau manuală? Am ceva avantaje cu schimbătorul de viteze manual?

Dintotdeauna, piloţii PC care folosesc transmisia manuală au avut un avantaj faţă de ceilalţi. Este şi cazul lui *Need for Speed: Porsche,* însă diferenţele au devenit mult mai mici. AI-ul este atât de bine pus la punct, încât modul de transmisie controlat de PC nu mai prezintă aproape nici un dezavantaj faţă de cel manual. Puteţi să vă lipsiţi foarte bine de această opţiune. Dacă totuşi schimbaţi vitezele manual, veţi obţine cel mult 3-4 secunde în plus, însă veţi avea mai multă bătaie de cap. Mai ales începătorii ar trebui să aleagă transmisia automată.

Dacă vă lipsesc doar câteva secunde pentru a învinge într-o cursă, ar fi bine să încercaţi să conduceţi şi cu transmisia manuală.

Conducătorii auto de pe contrasens intră în mine panicaţi. Unde greşesc?

Probabil că vă aflaţi pe banda lor. Acest lucru are ca efect reacţiile de panică ale şoferilor. Schimbaţi banda brusc şi mergeţi înspre ei ca într-o ruletă rusească. Poate n-ar fi rău să menţineţi totuşi banda dreaptă, mai ales când vedeţi circulaţie din sens opus. O altă explicaţie a faptului că şoferii de pe contrasens intră în dvs. este că poliţia a anunţat deja cu sirenele că încălcaţi legea, iar aceştia încearcă să fie cetăţeni model şi să vă blocheze drumul. Regula de bază: fugiţi repede de poliţie! Când nu veţi mai auzi sirenele, conducătorii din sens opus vor înceta să mai fie agresivi.

Poliţia e mai agresivă ca niciodată în Need for Speed...

Închideţi ochii şi fugiţi! Trebuie să încercaţi să ieşiţi cât mai repede din raza de vedere a maşinii poliţiei. Când nu veţi mai auzi sirenele, aceştia au încetat urmărirea. De multe ori va fi foarte complicat să-i depăşiţi pe oamenii de ordine cu viteză maximă. O tactică foarte bună este de a frâna chiar înainte de a ajunge la maşina poliţiei şi de a şofa în spatele ei, până veţi depista un spaţiu sigur de a trece pe lângă aceasta. Acceleraţi, depăşiţi-i şi dispăreţi!

Reparaţiile costă o groază de bani. Când voi putea renunţa la o reparaţie?

Dacă vi s-au avariat piese importante (cauciucurile, direcţia etc.), va trebui neapărat să duceţi maşina la garaj după cursă. Nu veţi avea nici o şansă să câştigaţi în următoarea cursă dacă porniţi cu direcţia stricată sau dacă maşina nu stă pe şosea. În cazul unei capote sau a unui parbriz stricat, puteţi renunţa la reparaţii, dacă staţi prost cu banii.

Maşina derapează îndată ce apăs pe frână. Ce nu fac bine?

Frânarea bruscă în NfS, mai ales când conduceţi modele mai vechi, este pedepsită fără întârziere. Fără ABS, o apăsare pe frână duce la rotiri în jurul axei maşinii, dar şi dacă aveţi sistemul antiblocare va trebui să apăsaţi cu grijă pe pedala de frână. Apăsând scurt şi uşor pe frână înainte de curbe şi accelerând imediat, veţi obţine un efect extraordinar de alunecare, care în acelaşi timp vă va repune imediat pe bandă.

Dacă în modul factory driver zgâriu maşina, pilotul de test o va trece cu vederea?

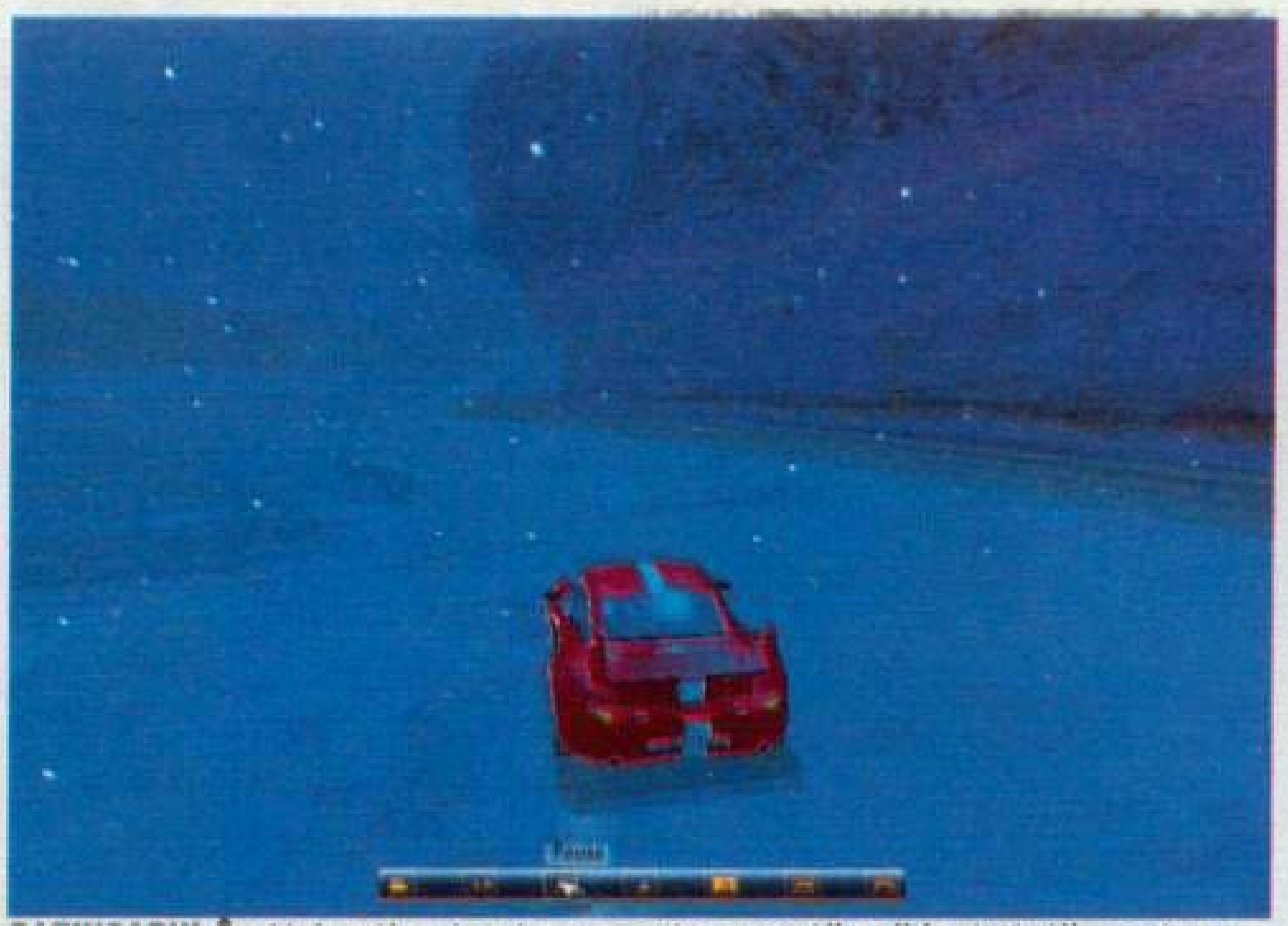
Ce aţi face dacă v-aţi cumpăra un Porsche şi l-aţi primi zgâriat şi avariat? E normal să-l refuzaţi. Acelaşi lucru este valabil (aproape) şi în *NfS: Porsche.* Dacă aveţi un accident în timpul livrării, misiunea de predare va eşua în mod sigur. Există doar o mică excepţie: câteodată este posibil să frecaţi lateral maşina de stâncile de pe marginea drumului, fără ca modelul de avarii al lui NfS să sesizeze că aţi călcat în străchini. Dar în cazul unei ciocniri frontale nu veţi avea câştig de cauză.

Am voie să trec în modul factory driver peste jaloanele de pe drum?

Depinde. La un slalom va fi neapărat necesar să rămână neatinse, în timp ce în timpul unei curse de raliu va trebui să le doborâţi unul după altul. În principiu, veţi auzi un plăcut semnal audio când veţi îndeplini misiunea cum trebuie.



ATENŢIE, TRAFIC Rămâneţi pe banda dvs., conducătorii din direcţia adversă reacţionează panicaţi. Nu veţi putea evita accidentele într-o fracţiune de secundă.



PATINOARUL În Alpi veţi putea trece peste această apă îngheţată, pentru a scurta drumul cu câţiva metri. Să sperăm că nu aţi pus anvelopele slicks pentru acest traseu.



SCURT, DAR ÎNTUNECAT Pe traseul din Corsica veţi putea scurta drumul trecând prin tunel. Atenţie, în tunel este beznă. Nu vă ajută nici farurile, nici corectura gamma a luminozităţii.

Trecând în revistă traseele - o diversitate foarte plăcută

În *Need for Speed: Porsche* vă aşteaptă mai mult de douăsprezece trasee diferite. Le-am parcurs pentru dvs. pe toate şi vă dezvăluim câteva caracteristici.

Salutări din creştetul munţilor - racing în Alpi

În Alpi, după câţiva kilometri va începe să ningă foarte abundent. Folosiţi cauciucurile de ploaie. Imediat după start vă aşteaptă serpentinele înşelătoare. Conduceţi cu atenţie, altfel veţi pierde cursa din start. Ramificaţia de la sfârşit puteţi să o folosiţi după chef.

Vară, soare, curbe mortale - Corsica

Soarele străluceşte foarte tare, fapt pentru care nu puteţi vedea prea departe. Traseul este foarte sinuos şi ar trebui exersat înainte de cursă. La prima posibilitate de ramificare a drumului, veţi putea să o luaţi la dreapta, dacă nu sunteţi slabi de înger, căci în tunelul care urmează este beznă. Montaţi slicks pe maşină!

Aproape ca în Jurassic Park - Pădurea Neagră

Etapa aceasta duce spre adâncurile Pădurii Negre. Chiar la început veţi trece pe lângă câteva terenuri agricole. Rămâneţi neapărat pe şosea, căci terenurile v-ar încetini foarte tare cursa. După drumul prin pădure, puteţi scurta drumul, tăind curbele peste linia demarcată.

Adio limită de viteză - autostrada

Pe autostradă aveţi doar o singură posibilitate: highspeed fără compromisuri. Încercaţi un Porsche 911 GT1 şi vă veţi da seama la ce mă refer. La fiecare intersecţie există o mulţime de drumuri pe care aţi putea să mergeţi, dar toate sunt la fel. În ciuda ploii, ar fi bine să luaţi slicks. Atenţie la intrarea în staţie şi la tunelul foarte ramificat din spatele ei.

O scurtă cursă cu obstacole prin oraş - Auvergne

Un oraş pitoresc medieval este ceea ce vă aşteaptă în această etapă, dacă o luaţi pe vreo scurtătură înşelătoare. Mergeţi mai bine pe centura din jur (ţineţi-o tot pe dreapta). Mi-a plăcut enorm să trec peste hidranţii de la marginea drumului, iar apoi să mă uit în oglindă la fântânile arteziene care ţâşneau din ei.

Un ambient futuristic - zona industrială

Un drum de noapte destul de drept, care ar trebui străbătut cu slicks. Există aici multe pasaje highspeed, precum şi o mulţime de posibilităţi de a

N



PĂDUREA NEAGRĂ Aici va trebui să fiţi atenţi să nu ieşiţi de pe şosea, deoarece marginea şoselei este nisipoasă. Traseul nu ridică alte probleme.



TAXE DE AUTOSTRADĂ Atenţie la această intrare pe autobandă. Locul este extrem de strâmt, iar tunelul care urmează foarte complicat, cu ramificaţii abrupte.



LA FEL CA SCHUMI! Traseele de Formula 1 de la Monte Carlo, cinci la număr, aduc mare bucurie în inimile vitezomanilor. În ciuda străzilor strâmte, veţi putea apăsa pe accelerator până la maxim.

ajunge la finish. Nu uitaţi să aprindeţi farurile!

Salutări de la Formula 1 - cursele Monte Carlo

În Monte Carlo există cinci etape de parcurs. Traseele sunt aproape la fel, cu foarte mici diferenţe şi cu puncte diferite de start şi finish. Şoseaua este strâmtă, însă foarte rapidă şi, mai înainte de toate, întunecată. Aprindeţi deci farurile (sau ridicaţi valorile la corectura gamma) şi porniţi în trombă. Atenţie, luaţi-o pe ambele rampe laterale în sus, dacă doriţi să câştigaţi timp în competiţie. Dacă sunteţi deja în faţă, luaţi-o pe jos. Şi aici există un singur tip de anvelope indicate: slicks-urile.

Paradisul derapajului - Coasta de Azur

Traseul ideal pentru a derapa în curbe este etapa Cote d'Azur. Curbele numeroase pot fi învinse derapând controlat. Frânele pot fi excluse la multe pasaje. Când ajungeţi în oraş, ţineţi-o pe dreapta şi loviţi-vă de balustrada portului. Nu vă temeţi de trafic pe acest traseu. Slicks-urile sunt obligatorii.

Hai repede prin Franţa - Normandia

Luaţi-o la dreapta la prima intersecţie şi la intersecţia de la instalaţia industrială. Există numeroase curbe întinse şi zone drepte, astfel că vitezele de peste 200 kmh nu constituie o problemă. În general, este un traseu simplu.

Piese de schimb

Vor câştiga doar cei care vor aduce modificări drastice maşinii

Piesele de schimb pentru tuning sunt cheia spre victorie. Dacă porniţi în cursă cu o maşină nouă, fără piese de tuning, nu aveţi aproape nici o şansă. Cumpăraţi constant piese, pentru îmbunătăţirea performanţelor. De exemplu, frânele sport fac posibilă o frânare mai precisă şi evită alunecările, iar delicatesuri cum sunt filtrul de înaltă performanţă (creşterea performanţelor cu 10 CP) sau eşapamentul special (creşterea cu până la 15 CP) fac maşina mai rapidă. Există diferite posibilităţi de tuning pentru fiecare traseu în parte. Dacă vă aflaţi pe un traseu cu şosele strâmte ca Auvergne, veţi putea monta suspensii rigide pentru a nu ieşi din curbe pe şosea, iar cu un motor cu raport apropiat de transfer realizaţi o accelerare mai rapidă în curbe. Pe traseele de viteză înaltă, cum este autostrada, schimbaţi aceste piese. Pe acest traseu este mai bine să montaţi volantă superuşoară pentru o accelerare mai rapidă în linie dreaptă (însă reduce viteza la urcare). Cu cât aveţi mai multe piese de schimb în garaj, cu atât aveţi mai multe posibilităţi de a câştiga cursa.

Peste munţi şi văi - Pirinei

La fel de uşor de străbătut este şi acest traseu. Chiar la început veţi vedea o intersecţie. Dacă o luaţi la stânga, drumul este mai lung, dar mult mai uşor. La dreapta există câteva curbe neplăcute. Altfel, traseul poate fi străbătut cu viteză maximă.

Thorsten Seiffert
t.a. Corneliu Dan



LUAŢI-O LA DREAPTA În Normandia, scurtătura apare imediat după începerea cursei pe dreapta.



CA FULGERUL PRIN ORAŞ În Pirinei, puteţi lua această curbă de la intrarea în oraş cu 200 kmh.

Cheats & Codes Eastereggs Shorttips

The Sims



ÎMBOGĂŢIT PESTE NOAPTE Cu cheat-ul rosebud puteţi strânge adevărate averi în cel mai scurt timp. Puteţi cumpăra astfel chiar la începutul jocului una dintre cele mai mari case.

Puteţi asculta propria muzică la radio sau la staţia HiFi a simşilor, când nu mai puteţi asculta posturile setate. Piesele dvs. muzicale pot fi în format MP3. Copiaţi melodiile dorite într-unul din subdirectoarele directorului "The Sims\Music\Stations\". Directorul "Classica\" este pentru postul radio cu muzică clasică, "Rock\" pentru cel cu muzică rock.

Când veţi dori să reascultaţi vechile melodii, va trebui doar să înlăturaţi melodiile copiate din directoarele respective. Jocul v a folosi atunci muzica de pe CD.

Attila Pohlmann

Următoarele tips sunt valabile pentru bărbaţii simşi. Toate cheaturile sunt bineînţeles valabile şi pentru genul feminin, cu variaţiile de rigoare specifice genului.

Când sim-ul dvs. îşi sărută şi îşi îmbrăţişează vecina, se poate întâmpla ca vecinul să-i vadă şi să vină la dvs., pentru a vă da o palmă. Sim-ului îi va scădea imediat factorul de distracţie. Puteţi să-i interziceţi vecinului să-l pălmuiască, efectuând un clic pe simbolul din meniu. La fel puteţi face când în timpul nopţii va veni o fantomă pe la sim, să-l sperie. Un clic scurt şi fantoma nu va mai putea speria pe nimeni.

Martin Röth

Cheat-ul următor este pentru bani. Deschideţi fereastra de cheat cu combinaţia de taste CTRL+SHIFT+ C. Acum introduceţi codul "rosebud" şi executaţi-l. Deschideţi încă o dată fereastra de cheat-uri şi introduceţi următoarea secvenţă de semne: "!;!". Pentru fiecare semn de exclamaţie veţi primi încă 1.000 de simoleoni în cont.

Marvin Brischke

Puteţi lua alimente pe gratis, dacă, chiar înainte ca sim-ul să plătească la casă, scoateţi comanda respectivă din listă. Sim-ul va pune mâncarea pe podea şi va trebui doar să o ridicaţi.

Timo Peters

Majesty

Cheat-urile următoare vă vor îndeplini în Majesty orice dorinţă - fie că doriţi bani, fie toate magiile sau punctele de energie vitală

Apăsaţi în timpul jocului tasta ENTER pentru a deschide o mică fereastră. În aceasta puteţi introduce următoarele cheat-coduri:

FRAME IT	Arată numărul de frame-uri pe secundă.
GIVE ME POWER	Aveţi toate magiile.
BUILD ANYTHING	Orice construcţie este permisă.
VICTORY IS MINE	Victorie în scenariul actual.
CHEEZY TOWERS	Ridicarea limitei de distanţă a magiilor.
RESTORATION	Umple energia vitală a tuturor unităţilor.
REVELATION	Descoperă harta.
FILL THIS BAG	Primiţi 10.000 aur.

După ce aţi introdus cu succes unul dintre codurile cheat, pe monitor apare imediat un mesaj de confirmare. Cheat-ul introdus este activat.

Markus Hündgen

Star Trek: Armada

Apăsaţi în timpul jocului tasta ENTER şi tastaţi următoarele coduri cheat:

KOBAYASHIMARU Misiunea actuală se termină cu succes.
SHOWMETHEMONEY Primiţi mai mulţi bani.
PHONEHOME Apare lista de chat în multiplayer.
SCREWYOUGUYSIMGOINGHOME Apare lista de boot în multiplayer.
CANOFWHOOPASS Activare AI a propriilor nave

Stefan Trebess



INVESTIŢIE PE ROŢI Maşinilor din NfS: Porsche le creşte valoarea în timp. În câţiva ani, preţul unui 356 A 1600 Super Cabriolet creşte de cinci-şapte ori.

Need for Speed: Porsche

După ce aţi economisit ceva bani în *Need For Speed: Porsche*, veţi putea câştiga foarte mulţi bani făcând comerţ cu maşini vechi. Cumpăraţi pentru aceasta o maşină veche şi avariată şi reparaţi-o. Vindeţi-o imediat. Valoarea de vânzare este indicată jos pe ecran. Apăsaţi acum "back" şi veţi primi imediat o ofertă pentru Porsche. Astfel, puteţi cumpăra o maşină cu 50.000 $, să o reparaţi pentru 7.500 $ şi să o vindeţi cu 65.000 $. Repetaţi acţiunea de câte ori doriţi. În scurt timp vă veţi putea permite să cumpăraţi orice maşină doriţi.

Felix Jezek

Dacă doriţi să salvaţi între diferitele etape ale unui joc *Evolution* sau *Factory Driver*, va trebui să ieşiţi din joc şi să salvaţi fişierul respectiv din subdirectorul "SaveData" aflat în directorul NfS5 într-un alt director. Dacă nu reuşiţi aşa cum doriţi în următoarea cursă, va trebui acum doar să ieşiţi din joc şi să copiaţi înapoi fişierul "SaveData". Încărcaţi jocul.

Jochen Sailer

Colecţionaţi Porsche-uri?

Un alt truc de făcut bani în Need for Speed: Porsche este următorul: cumpăraţi câteva maşini, îndată ce aveţi nişte bani la dispoziţie. Întrucât, cu fiecare turnir câştigat, anii vor trece şi vor apărea modele tot mai noi, modelelor mai vechi le va creşte în timp valoarea. Cele mai rentabile modele sunt următoarele:

Model 356 1100 Cabriolet
Model 356 1300 Cabriolet
Model 356 1500 Cabriolet
Model 356 A 1600 Super Cabriolet
Model 356 A 1600 Super Speedster

Valoarea modelelor de mai sus creşte până la începutul Erei de Aur de cinci-şapte ori faţă de valoarea lor de cumpărare.

La fel de mult îi creşte valoarea şi unui 550 Spyder, pe care îl puteţi cumpăra la începutul Erei de Aur. Preţul de cumpărare este de cca. 50.000 $, iar valoarea ajunge până la începutul Erei Moderne la aproape 350000 $.

Clemens Backé

Dark Project 2

Dacă nu prea aveţi bani, încercaţi următorul cheat.

Puteţi edita fişierul "dark.cfg", pentru a avea mai mulţi bani la începutul fiecărei misiuni. Introduceţi oriunde în fişier şirul "cash_bonus #", la care semnul # este înlocuit cu suma dorită.

Folosind combinaţia de taste CTRL+ALT+SHIFT+END, puteţi termina misiunea actuală şi începe următoarea.

Datorită unei greşeli de programare, puteţi înmulţi aurul găsit în timpul misiunii. Salvaţi jocul cu puţin timp înainte de terminarea misiunii şi reîncărcaţi-l din acel punct. Dacă veţi termina misiunea cu succes, ambele conturi de bani se vor aduna. Puteţi repeta acest truc de câte ori doriţi, până obţineţi destui bani pentru a cumpăra tot magazinul înaintea următoarei misiuni.

Timo Weber

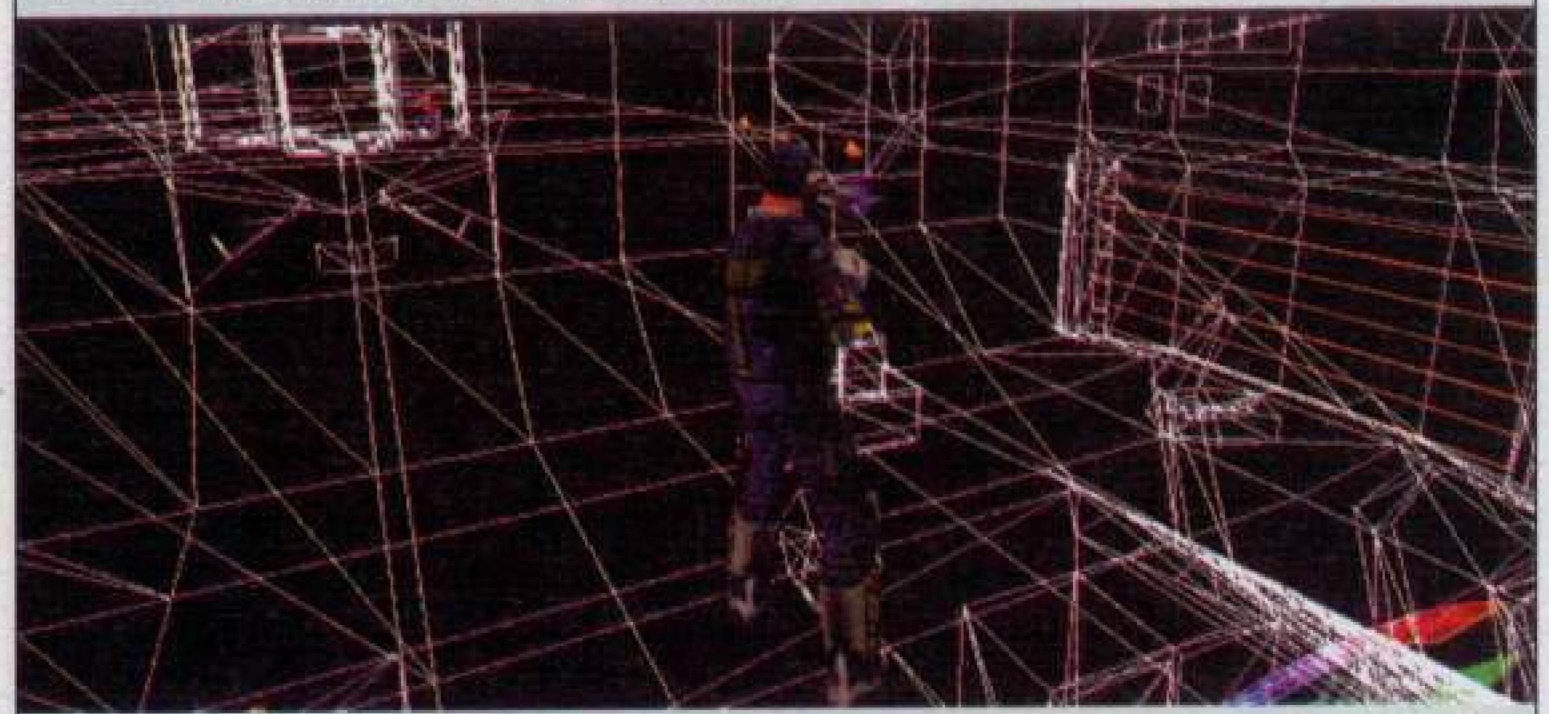
Ultima IX

Puteţi primi cu ajutorul unui truc o armă puternică încă de la începutul jocului. Veţi găsi în palatul Lordului British o vitrină în care este expusă o sabie lată. Salvaţi jocul şi îndreptaţi vraja "windbo" spre sabie. După câteva încercări, veţi reuşi să suflaţi sabia afară din vitrină. Dacă cumva nu reuşiţi sau sabia va cădea într-un loc de neatins, veţi putea reîncărca jocul şi încerca încă o dată.

Sebastian Magnus

Messiah

Unde-i aruncătorul de flăcri, cum trec de AI şi cum trec în god-mode? Aceste cheaturi vă ajută mai departe.



IMAGINE RÖNTGEN Cu cheat-urile următoare se pot dezactiva toate texturile din joc. Acum aveţi ocazia să vedeţi prin ziduri şi să observaţi adversarii din timp.

Apăsaţi în timpul jocului tasta ESC şi tastaţi următoarele coduri. Fiţi atenţi să nu scrieţi nici prea repede, nici prea încet şi să nu faceţi pauze între litere.

ucantkillme	God mode on
fleshnblood	God mode off
braindead	AI off
einstein	AI on
icantsee	Sight distance off
icanseeu	Sight distance on
freezecam	Îngheţarea camerei video
toohardforme	Terminarea jocului
charwireon	Personajul apare un model din linii
charwireoff	Personajul este afişat normal
worldwireon	Mediul apare ca un model din sârmă
worldwireoff	Mediul arată din nou normal

Următoarele coduri vor fi introduse ca şi cele precedente. Cu ele vor apărea diverse obiecte şi personaje.

gamespot	Munition
voodooextreme	Bazooka
softwarebuys	Grenade
weldme	Aparat de sudură
buzzbuzz	Drujbă
boomstick	Pumpgun
rapidfire	Mitralieră
slicendice	Maimer
lightmeup	Aruncător de flăcări
cooloff	Pak Gun
bigbang	Bazooka
coolfx	Maser
stickaround	Harpon
illbeback	Munition
getsome	Grenade
lcop	Light Cop
mcop	Medium Cop
hcop	Heavy Cop
rcop	Riot Cop
guncmndr	Gun Commander
incharge	Domina
mynightmare	Armored Behemoth
cantseemyface	Welder
workinman	Muncitor
egghead	Scientist
glowstick	Radiation Worker
heydoc	Medic
smellyguy	Chot 1
nohygiene	Chot 2
idontdance	Chot 3
scumbucket	Chot 4
chotling	Chot Dwarf
smellysteroids	Chot Behemoth
fungirl	Fungirl
workit	Prost 1
mansdream	Prost 2
specialguy	Hung
averagejoe	Male Dweller 1
averagejack	Male Dweller 2
averagejohn	Male Dweller 3
janeplain	Female Dweller 1
jillplain	Female Dweller 2
femfatale	Subgirl 1
nastyone	Subgirl 2
varmint	Rat
bestfriend	Barman
bringmeadrink	Waitress
bustamove	Dancer 1
cutarug	Dancer 2
mixalot	DJ
tophat	Pimp Daddy
onsteroids	Behemoth
addedfirepower	Offensive Bot
keepmecompany	Companion Bot
letmein	Bouncer

Christian Raab

Vă plac Cheaturile?

Mulţumită greşelilor de AI din Ultima IX, puteţi să-i înlăturaţi fără primejdie pe adversari. Dacă vă aflaţi într-o casă cu o scară, urcaţi câteva trepte şi coborâţi-le înapoi. Faceţi acest lucru de câteva ori la rând, astfel încât adversarul să se afle deasupra, respectiv sub dvs.

Philipp Schachtschneider

Unreal Tournament

După ce aţi avut ocazia să admiraţi de mai multe ori salturile botşilor, trucul următor vă va da cu siguranţă satisfacţia dorită. Apăsaţi de două ori la rând tasta "Înainte", iar personajul dvs. va face deja un salt înainte. Această săritură este ceva mai rapidă şi mai lungă decât săritura normală, dar mai puţin înaltă. Dacă doriţi să vă asiguraţi că faceţi corect săritura, apăsaţi tasta "TAB" pentru afişa consola. Acolo, schimbaţi camera cu comanda "iamtheone" şi apoi "behindview1". Acum puteţi să o admiraţi în voie. Cu "behindview0" treceţi înapoi la vederea normală.

Timo John

Lego Racers

Start-fulger

Pentru a avea un start fulger, trebuie doar să apăsaţi pe butonul de acceleraţie în clipa în care countdown-ul trece de la 3 la 2.

Scurtături:

KAISER GRAND PRIX: Trageţi în butoale la sfârşitul celei de-a treia curbe din tunel.

FINSTERWALD RACE: Chiar înainte de

pod, în stânga este un tunel.

WILDE WÜSTENSTRECKE: Trageţi în sfinx şi se va deschide un gang secret.

UGGA-INSEL-UMRUNDUNG: Cea de-a doua curbă, apare pe stânga o statuie, prin spatele căreia o puteţi lua pe scurtătură prin nisip. Mai puteţi scurta drumul la începutul tunelului, mergând de-a lungul peretelui din stânga.

RENNBAHN DER KÖNIGLICHEN RITTER: Mergeţi prin iarbă înainte de pod.

EISPLANETEN-PFAD: Imediat după curba de gheaţă, apare un drum pe stânga.

AMAZONAS-ABENTEUER-AUTOBAHN: După start, la stânga se află o cascadă prin care puteţi trece.

TOTENKOPF-PASS: După turnul de pază cu cap de mort va trebui să luaţi curba de stânga cât mai spre exterior, pentru a o lua pe scurtătura de la capătul curbei.

TEMPEL TRAMPELPFAD: Dacă după start o luaţi imediat la dreapta după statuie, veţi găsi un drum aproape invizibil, care vă va duce la o ridicătură cu un altar.

ALIEN ASTEROIDEN RALLYE: generatorul care aruncă cu fulgere în jur vine o curbă de stânga. Pentru a elibera trecerea secretă, trageţi o salvă în peretele drept.

ROCKET RAGER RENNEN: Trageţi la bifurcarea drumului în peretele din faţă. Acesta se va deschide şi veţi putea intra într-o gaură de vierme.

Wolfgang Aschenbrenner

Verkehrsgigant

Modificând puţin fişierul "vgigant.cfg", puteţi alege chiar de la început toate misiunile. Încărcaţi fişierul într-un editor de text precum Windows Notepad şi schimbaţi a doua valoare din fişier. Acesta descrie numărul de misiuni libere. De îndată ce valoarea este 15, puteţi alege toate misiunile.

Matthias Ehmke

Un trafic gigantic



SCHIMBĂRI MICI, EFECTE MARI Tot ce aveţi de făcut este să schimbaţi o valoare din fişierul "vgigant.cfg". Veţi putea alege de la început fiecare misiune.

Planescape Torment

Mergeţi în Barul oamenilor de praf din apropierea Monumentului oamenilor de praf şi-l veţi întâlni pe personajul Mochai. Vorbiţi cu el şi veţi observa că nu e un om de praf. Îndată ce deschideţi discuţia, vă va da 50 CP. Acum puteţi cere bani de câte ori doriţi şi veţi primi de fiecare dată încă 25 CP.

Daniel Schöne/Alexander Schlegel

Următorul truc poate fi folosit pentru a avea oricât de mulţi bani. Este cam complicat, dar merită încercarea. În turnătoria oamenilor-zei, din partea de jos din Sigil, veţi primi misiunea de a îndeplini trei sarcini pentru a fi primit de oamenii-zei.

Pentru a îndeplini prima din aceste sarcini, va trebui să lucraţi ceva. A doua sarcină constă în rezolvarea unui caz de crimă şi a treia în împiedicarea sinuciderii lui Sardoz.

Treceţi mai întâi pe la Nadilin, în sala principală. Cumpăraţi acolo pentru 40 CP ustensilele potrivite (ciocan, cleşte, şorţ) şi mergeţi la supraveghetorul Thildon, care



OALĂ CU AUR La oală puteţi transforma minereurile în tot felul de obiecte. Puteţi să vă asiguraţi o mulţime de bani pentru viitoarele stagii.

patrulează în sala principală. Vorbiţi cu el despre minereul de fier necesar. Thildon vă va da în mână o bucată de minereu. Dacă mai vorbiţi încă o dată cu el, vă va da din nou o bucată de minereu de fier. Puteţi repeta această acţiune de câte ori aveţi nevoie. Puneţi de fiecare dată bucata de fier pe jos, înainte de a vorbi cu supraveghetorul. Dacă îl vindeţi, pe minereul de fier veţi primi 7 CP. Dacă faceţi ceva din el, câştigul este mai mare. Mergeţi la vasul gol din turnătorie, aflat pe marginea marelui vas. Aici veţi putea face următoarele obiecte:

Un stilet de înaltă calitate, care vă va aduce la vânzare 60 CP, un ciocan de fierar de înaltă calitate, pe care obţineţi 75 CP, şi un topor de luptă de calitate, pe care veţi primi între 40-75 CP.

De fiecare dată când veţi realiza un obiect, Cel Fără Nume vă va spune că vrea să-i arate celorlalţi, pentru a vedea dacă v-aţi îndeplinit sarcina. Nu-l lăsaţi să o facă decât atunci când aveţi adunaţi destui bani. De îndată ce aţi îndeplinit această sarcină, vi se va interzice să faceţi alte obiecte. După ce aţi executat obiectele, veţi putea să vindeţi bineînţeles şi sculele folosite.

Christoph Maier

Star Wars: Force Commander

Dublarea unităţilor

Dacă este distrusă o unitate purtătoare, îndepărtaţi unitatea exact în momentul în care explodează. Dacă o faceţi exact la timp, unitatea se dublează.

Unităţi mai rapide

Apăsaţi pe "Release Patient" când se repară un vehicul imperial. Unitatea se va deplasa acum mai rapid.

Puncte de comandă nelimitate (pentru versiunea 1.1./US)

Creaţi un nou jucător cu numele "TheGalaxyIsYours". În timpul jocului veţi primi de fiecare dată când apăsaţi tasta M câte 500 puncte de comandă. Din păcate, acest cheat funcţionează doar cu acest jucător nou creat, iar jucătorii existenţi deja nu vor primi nici un punct de comandă în plus.

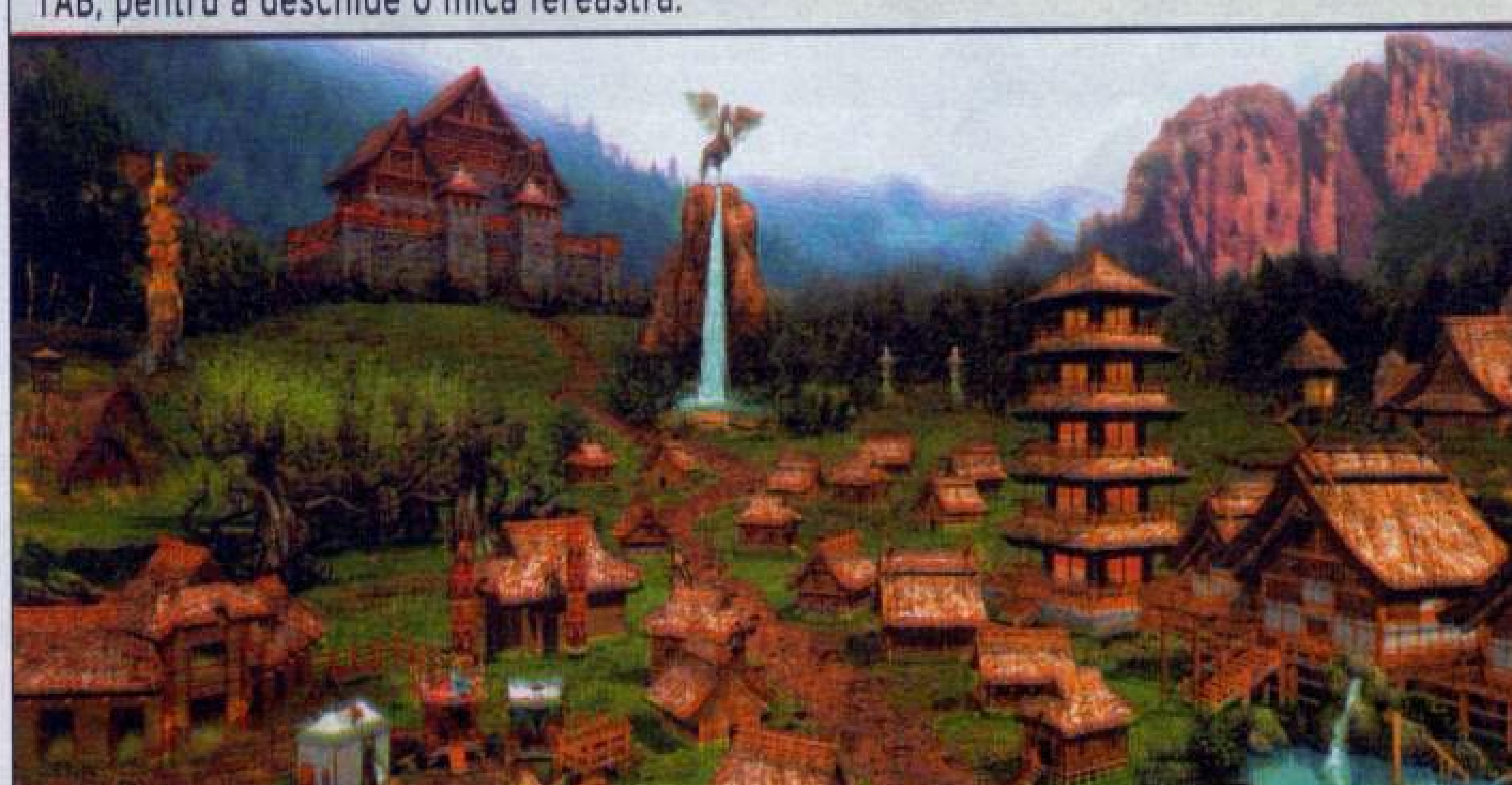
Sudden Strike (Demo)

Dacă aveţi tancuri de mărime mijlocie până la mare, precum Tiger, Sturmtiger sau Konigstier, şi aveţi un vehicul de construcţie pentru reparaţii, atunci îndreptaţi-vă cu tancurile spre un câmp de mine. În caz de nevoie, creaţi dvs. unul. Tancurile vor primi pentru fiecare mină peste care trec câte 200-400 puncte de experienţă. Reparaţi-le şi treceţi iarăşi peste câmpul de mine. Tancurile vor atinge peste puţin timp o treaptă foarte înaltă de experienţă şi devin mult mai efective în luptă.

Informaţi-vă întotdeauna înainte de începe un atac. Cel mai bine o faceţi cu lunetiştii (sniper), care se pot ascunde în pădure sau în tufişuri. În spate postaţi artileria, care are o rază mai mare de acţiune, pentru a-i elimina imediat pe inamicii care se apropie. În mod normal, unităţile vor face paşi foarte mari. Dacă le îndreptaţi spre

Heroes of Might & Magic 3

Următoarele cheat-uri trebuie introduse în timpul jocului. Apăsaţi înaintea fiecărui cod tasta TAB, pentru a deschide o mică fereastră.



DINTR-O LOVITURĂ Cu codul "nwczion" puteţi construi un oraş dintr-o lovitură. Veţi avea din start la dispoziţie cele mai puternice unităţi.

nwctheconstruct	100.000 aur şi 100 unităţi din fiecare materie de bază.
nwcthereisnospoon	999 mana şi fiecare magie apar în cartea de vrăji.
nwczion	Este construită fiecare clădire în oraşul ales.
nwclotsofguns	Armata marcată are orice armă.
nwcphisherprice	Se foloseşte o paletă de culori alternativă.
nwcagents	Apar zece cavaleri într-un loc neapărat al oraşului.
nwctrinity	Apar cinci arhangheli într-un loc neapărat al oraşului.
nwcoracle	Harta cu comori este complet dezvăluită.
nwcwhatisthematrix	Este dezvăluită harta.
nwcneo	Eroul marcat trece la nivelul următor.
nwcignoranceisbliss	Harta este din nou acoperită.
nwcbluepill	Eşec.
nwcfollowthewhiterabbit	Unitatea aleasă are noroc maxim.
nwcmorpheus	Unitatea aleasă are moralul maxim.
nwcnebuchadnezzar	Unitatea aleasă poate să fugă fără limite.
nwcredpill	Victorie.

Steffen Geier

direcţia dorită şi apoi apăsaţi tasta Spaţiu, pentru a merge înainte, aceştia vor face paşi mai mici.

Nu atacaţi trăgătorii inamici cu puşti-mitralieră, cum este descris în manual, ci cu lunetişti. Artileria este distrusă prea tare dacă folosiţi PM-urile. Este mai bine să ocupaţi cuiburile de artilerie, deoarece combinaţia de lunetişti şi artilerie descrisă mai sus este foarte efectivă, dacă doriţi să eliminaţi toţi paznicii. De îndată ce i-aţi eliminat, puteţi înlătura servanţii cu ajutorul lunetiştilor şi apoi să preluaţi cu un ofiţer cuibul de artilerie. Ofiţerii au avantajul unei raze mai mari de vedere şi pot descoperi mai rapid inamicii ascunşi în jur.

Daniel Pieper
t.a. Corneliu Dan

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Cheat-urile funcţionează în orice mod al jocului. Următoarele vă vor da orice doriţi, mai ales muniţie şi arme.

Apăsaţi tasta ESC pentru a opri jocul.
Acum introduceţi următoarele cheat-uri:

Cheat	Gamemode	Efect
painless	Fiecare	God mode.
fogging	Fiecare	Efect de ceaţă on/off.
followme	Fiecare	Camera video poate fi mişcată.
weapons	Tras cu arma	Toate armele.
ammo	Tras cu arma	Muniţie nelimitată.
autorelord	Tras cu arma	Reîncărcare automată.
autofire	Tras cu arma	Mod puşcă-mitralieră.
slowmo	Tras cu arma	Adversari mai lenţi.
slowrocket	Tras cu arma	Rachete lente.
ghost	Condus	Treceţi prin ziduri.
nitro	Condus	Injectare nelimitată de azot.
chantastic	Condus	Mergeţi mai repede.
freeze	Condus	Dezactivarea limitei de timp.
snow	Condus	Mergeţi pe zăpadă.
susonly	Condus	Apar doar roţile maşinii.
weapons	3D-Mode	Toate armele.
ammo	3D-Mode	Activare ţintă automată.
freeze	3D-Mode	Activare aparat de ţintire cu laser.
targeting	3D-Mode	Treceţi prin pereţi.
laser	3D-Mode	Salturi mai înalte.
ghost	3D-Mode	Mod schelet.
followterrain	3D-Mode	Salturi mai înalte.
mrbones	3D-Mode	Mod schelet.
shocked	3D-Mode	Efect grafic.
fps	3D-Mode	Vedere 1st person .
fragyuck	3D-Mode	Apare mai mult sânge.
pillowmode	3D-Mode	Adversarii nu au capete.
bighead	3D-Mode	Adversarii au capete mari.



PLIN DE VARIAŢIE Există cheat-uri diferite pentru cele trei moduri de joc din Die Hard. Toate sunt introduse la fel.

epok1	Epok1 terminat
epok2	Epok2 terminat
epok3	Epok3 terminat

Alice Kramer

Hype: The Time Quest

leben	Energie vitală maximă.
druidik	Energie magică maximă.
protek	Energie a scuturilor maximă.
littletroll	Energia vitală creşte când nu faceţi nimic.
littlegogoud	Energia magică creşte când nu faceţi nimic.
youngelf	Zece săgeţi albastre.
oldelf	Zece săgeţi roşii.
groiot	Un exemplar suplimentar din fiecare obiect de inventar.
toutundefi	Distrugere scut.
tunnel	Schimbare unghi cameră.
pouletfrit	Personajul primeşte pantofi.
wonderful	Personajul aleargă foarte repede.
glittergold	Bani.
thundergod	God mode.
hermetik	Energie magică nelimitată.
houdini	Săgeţi nelimitate.
end02	Barnak poate fi învins cu o singură lovitură.

Tzar: Burden of the Crown

Apăsaţi tasta ENTER în timpul jocului, pentru a activa fereastra de cheat, şi introduceţi următoarele coduri:

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP	
	Activarea modului cheat (se introduce întotdeauna primul).
HMGOD	God mode pentru unitatea aleasă.
HMREVEAL	Descoperirea întregii hărţi.
HMNOFOG	Fog of War dispare.
HMPETLEVA	50.000 din toate resursele.
HMDVALEVA	10.000 din toate resursele.
HMTIMER	Indică ceasul.
HMBUILDOZER	Accelerare construcţie.
HMUSURP	Pierdeţi controlul asupra clădirii principale.
HMNOTECH	Puteţi construi toate clădirile, independent de update. Sie gebaut haben.
HMKINGDOM #	Unitatea marcată va aparţine jucătorului # . (# = 1-9) .
HMSPAWN #	Apare o unitate cu numele #.
HMNOPOP	Ridicarea limitei populaţiei la 1.000.

Andreas Waas

Tuning-Tips

Cum să faceţi pentru a obţine mai multă satisfacţie prin creşterea performanţelor

Luna aceasta vă arătăm printre altele cum să rezolvaţi unele mici probleme cu Dark Project 2 şi cum să mobilaţi grajdurile de curse din F1 2000 şi Need for Speed: Porsche.

Dark Project 2

De ce se întrerupe jocul de fiecare dată când ar trebui să apară o secvenţă video?

Rutina de instalare de la *Dark Project 2* vă cere probabil să reinstalaţi codec-ul Intel Indeo. Acesta este necesar pentru redarea secvenţelor video. Dacă aveţi pe sistem o versiune incompletă sau coruptă, jocul consideră totuşi că PC-ul dispune de o versiune în stare de funcţionare a lui Intel Indeo Codec. În acest caz, *Dark Project 2* este terminat de îndată ce trebuie redată prima secvenţă video. Pentru a scăpa de problemă, instalaţi încă o dată codec-ul ("iv5play.exe" pe CD-ul 2).

De ce ecranul este complet negru sau apar pe el regulat triunghiuri negre?

La plăcile grafice cu chipset Intel i740, Intel 810 sau Nvidia Riva 128 se poate întâmpla ca *Dark Project 2* să nu lucreze corect cu placa. În acest caz, sound-ul merge, jocul rulează, dar veţi vedea doar un ecran negru sau vor apărea regulat triunghiuri negre pe ecran. Pentru a scăpa de această problemă, deschideţi fişierul "user.cfg" din directorul de instalare. Căutaţi şirul "safe_texture_manager" şi scoateţi semnul ";" de la începutul şirului. Salvaţi şi greşeala va dispărea. Singurul dezavantaj: viteza jocului va scădea considerabil după această modificare.

De ce nu este afişat corect efectul de cameră video când folosesc ochiul mecanic?

TNT, TNT2 şi GeForce au din păcate o mică problemă. Dacă vedeţi tremurături în jurul vederii camerei, puteţi activa un alt unghi de vedere, modificând puţin fişierul "user.cfg" (aflat standard în directorul "Program Files\Dark 2\"). Deschideţi fişierul cu editor de texte (Notepad) şi prelucraţi-l. Scoateţi semnul ";" de la începutul şirului "Force CameraOverlaySimple". Comanda este activată de îndată ce ";" dispare şi salvaţi fişierul. Va trebui totuşi să instalaţi suplimentar driverele cele mai noi pentru placa grafică.

La cardurile 3dfx, meniul este mai deschis dacă modific în joc gamma correction?

Puteţi scăpa de această problemă efectuând corectura gamma potrivită pentru plava dvs. 3dfx. Comanda se află în meniul "Display Properties".

Jocul nu rulează destul de rapid.

Puteţi schimba opţiunile jocului pentru a mări viteza jocului. La "Sound" puteţi pune valoarea canalelor audio la "4". La "Video" va trebui să alegeţi o rezoluţie mai mică. În general, jocul rulează cel mai rapid la rezoluţii de 640x480 sau 800x600. Alegeţi "Sky: low" pentru a scădea valorile cerului şi dezactivaţi efectele de ceaţă şi pe cele meteorologice. Jocul va arăta mai puţin spectaculos, dar va rula mai rapid.

Mai am destul spaţiu pe harddisk. Are rost să-mi instalez complet jocul?

Jocul va rula mai rapid dacă efectuaţi o instalare completă. Dacă deja aţi instalat *Dark Project 2* şi doriţi să-l reinstalaţi complet, atunci trebuie mai întâi să-l dezinstalaţi, iar apoi să-l reinstalaţi. Verificaţi totuşi dacă aveţi destul spaţiu pe harddisk. Salvările şi combinaţiile de taste întrebuinţate anterior vor rămâne.

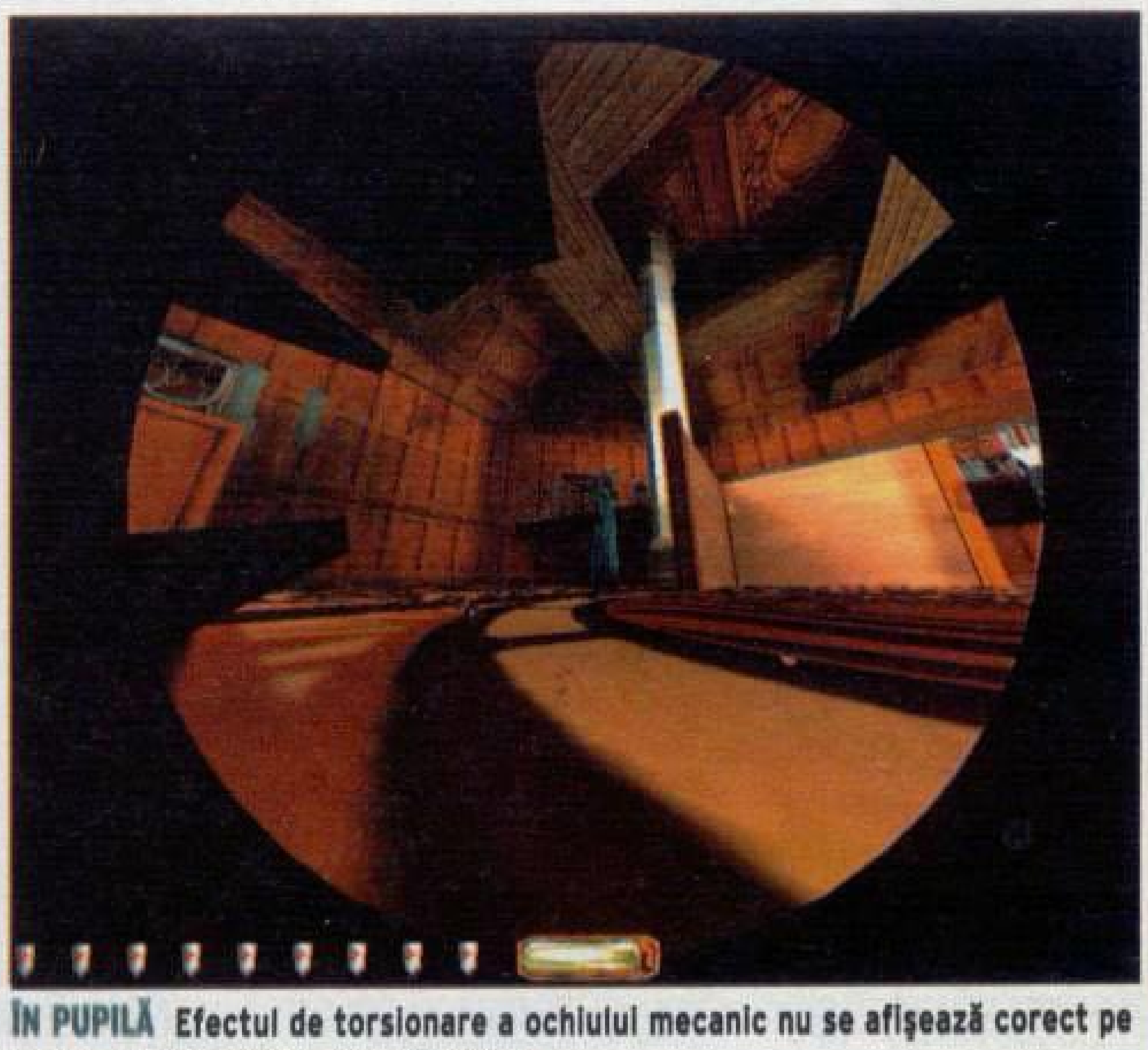
Need for Speed: Porsche

Placa mea TNT/TNT2 afişează textul ilizibil sau neclar. Ce pot să fac?

Dacă aveţi asemenea probleme cu TNT/TNT2, va trebui să efectuaţi câteva modificări la modul de adresare: Non-Filtered Texel Origin: colţul sus stânga; Filtered Texel Origin: x=0,00



CRASH Dacă secvenţele video intermediare cad, va trebui să instalaţi software-ul video Intel Indeo de pe CD-ul jocului.



ÎN PUPILĂ Efectul de torsionare a ochiului mecanic nu se afişează corect pe unele carduri grafice cu chip Nvidia.



CONTROL TOTAL Pentru a creşte mult viteza grafică în Dark Project 2, va trebui să încercaţi o rezoluţie mai mică la meniul "Screen Size".

Texel, z=0,00 Texel. Aceasta ar trebui să conducă la dispariţia scrisului ilizibil.

Am o placă GeForce şi apar greşeli de grafică.

Asiguraţi-vă că aveţi cele mai noi drivere pentru placa dvs. grafică. La o rată de refresh mai mică şi la driverele mai vechi decât versiunea 5.08 pot apărea probleme.

La un Diamond Viper II, părţile maşinii arată de parcă ar intra unele în altele.

La cardurile Diamond cu chipset TNT apar probleme cu calculele de adâncime a poligoanelor. Z-Buffer-ul răspunzător pentru aceste calcule nu funcţionează prea precis. De aici apare greşeala că vedeţi poligoanele ca intrând unele în altele şi în meniul de opţiuni şi în timpul jocului. Până acum nu s-a găsit vreo soluţie. Diamond lucrează încă la drivere.

Folosesc un GeForce/Quadro şi jocul rulează extrem de încet. De ce?

NfS: Porsche nu suportă plăcile GeForce şi Quadro pe unele sisteme care au placa de bază Intel i820 sau unele Gigabyte-GA-71X-Athlon. Greşeala apare de la driverele Nvidia şi se manifestă printr-un framerate extrem de mic. Problema cu Intel i820 şi Athlon-Gigabyte-GA-71X a fost ridicată de noile drivere. Driverul actual 3.68 Detonator îl veţi găsi pe CD-ul revistei. Dacă sistemul cedează sau apar alte probleme de stabilitate, încercaţi versiunea 3.77. O veţi găsi pe CD-ul de jocuri de la GeForce256 şi Quadro în directorul Drivers\Nvidia.

PE CD-ROM
Drivere de referinţă pentru TNT/TNT2 şi GeForce256



OCHI Mai ales cei care pun un mare accent pe formele rotunde ale Porsche-ului se vor enerva că Diamond Viper II afişează câteva greşeli de grafică pe ecran.

F1 2000

F1 2000 rulează prea încet. Ce să fac?

Nu contează câtă memorie aveţi: puteţi seta la maxim spaţiul de memorie şi determina engine-ul jocului să atingă performanţe maxime, dacă închideţi toate ferestrele din Windows. Nu uitaţi nici de devoratoarele de memorie, care se află afişate în jos dreapta pe ecran în taskbar. Antiviruşii sau programele de internet precum ICQ ocupă cel mai mare spaţiu de memorie. În afară de acestea, defragmentaţi regulat harddisk-ul. Datele de pe HDD vor fi ordonate din nou accelerându-se accesul la ele. În sfârşit, aveţi grijă ca întotdeauna când porniţi jocul să aveţi destul spaţiu liber pe harddisk.



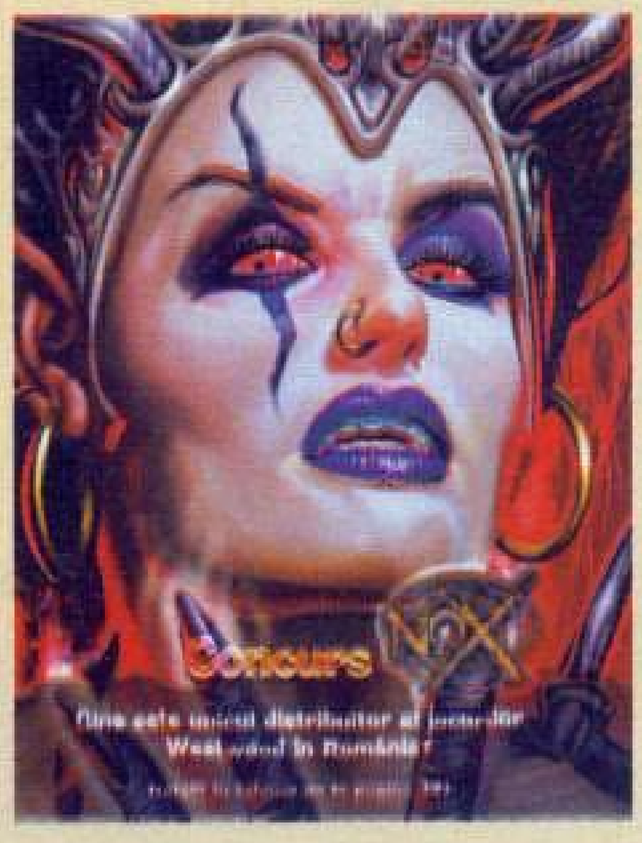
Nu vă temeţi dacă cardul dvs. Voodoo3 nu este recunoscut. F1 2000 va rula totuşi fără probleme.

Placa mea Voodoo3 16 MB este recunoscută ca având doar 15 MB. Nu este compatibil F1 2000 cu Voodoo3?

Se întâmplă uneori ca o placă Voodoo3 cu 16 MB să fie văzută ca având doar 15MB. Această mică greşeală a programului nu influenţează cu nimic performanţele jocului. Placa grafică va funcţiona perfect şi F1 2000 va folosi totuşi toţi cei 16 MB.

Completaţi talonul de pe verso şi puteţi obţine unul dintre cele 30 de premii oferite de PC Games împreună cu ...

1 Best Computers
Tel/fax: 01/314.7698



NOX

1. Cine este unicul distribuitor al jocurilor Westwood în România?

....

2. Cine este unicul distribuitor al produselor Acer în Transilvania?

....

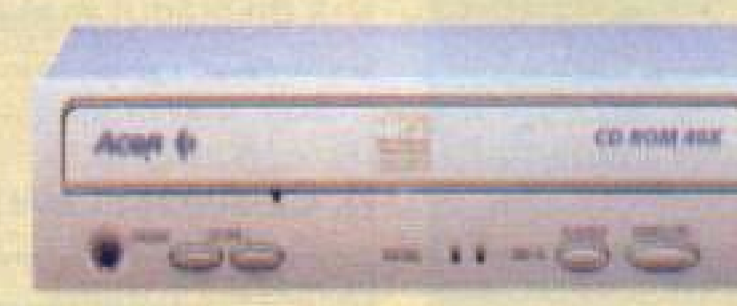
3. Câte versiuni ale programului antivirus RAV, realizat de firma GeCAD există până la ora actuală?

....

4. Care este cea mai bine vândută revistă de jocuri PC din Europa?

....

2 DARER
Tel: 059/413.119



CD-Rom 40x marca Acer

3 GeCAD
Tel: 01/324.8409

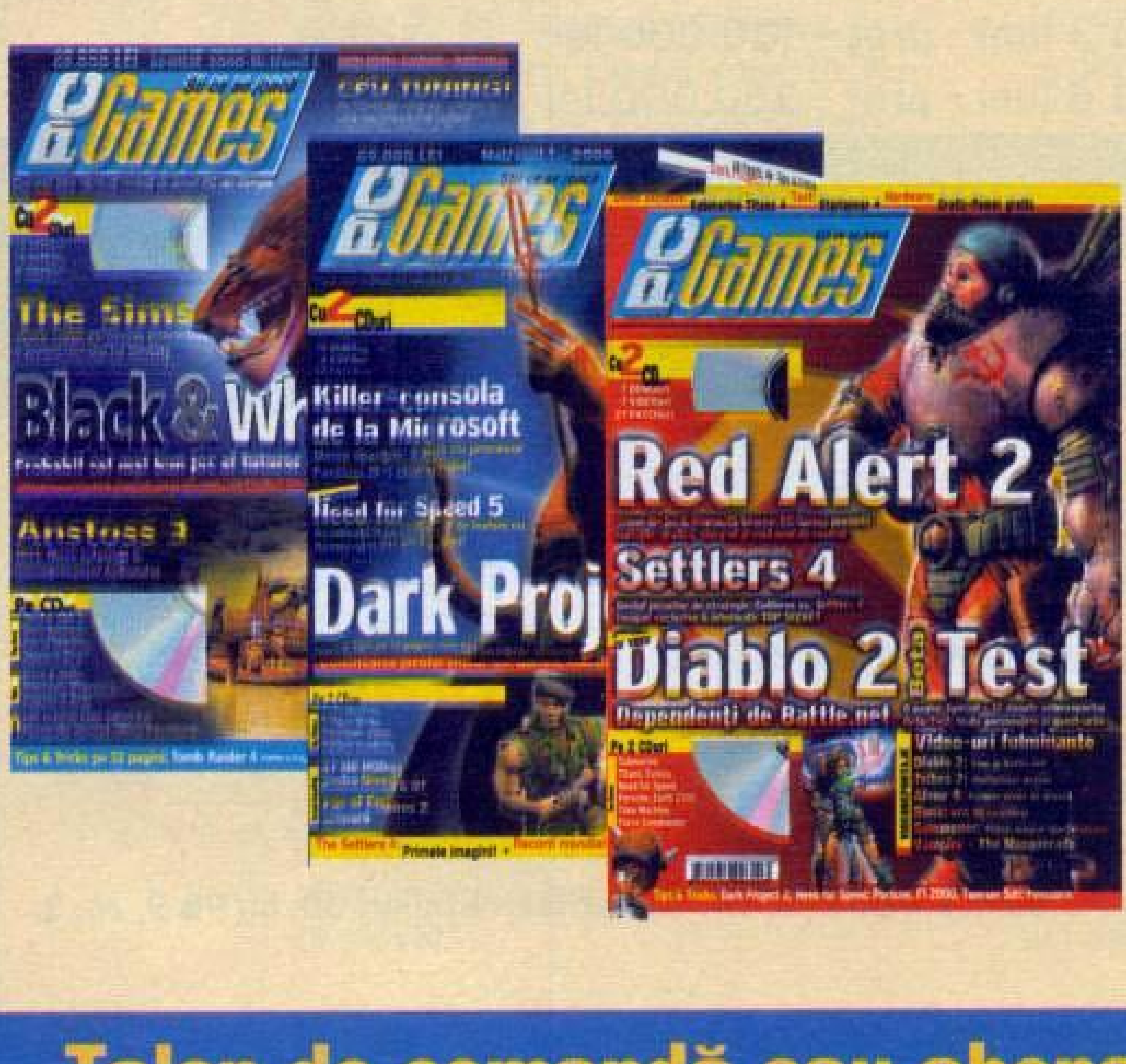


Trei programe antivirus
RAV SafeZone v7

PC Games
Tel: 059/479.661 **4**



25 reviste PC Games
nr. 4/Iulie





2xCD-Rom revista
PC Games nr. 1/aprilie 2000



4xCD-Rom revista
PC Games nr. 1,2/2000

Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

TALON PENTRU CONCURS

Completaţi răspunsurile la întrebările de mai jos, având astfel posibilitatea să câştigaţi la concursul PC Games din 20 iulie unul din cele 30 premii puse la dispoziţia dvs.

1.Cum consideraţi acest număr al revistei PC Games?
❑ Excelent
❑ Foarte bun
❑ Bun
❑ Suficient
❑ Mediocru
❑ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?
....
....

3. Care articol(e) din acest număr v-a displăcut mai mult?
....
....

4. Ce sugestii aveţi?
....
....

5. Câte persoane citesc exemplarul PC Games cumpărat de dvs.?
❑ Una
❑ Două
❑ Trei
❑ Patru sau mai multe

6. Ce calculator folosiţi? (specificaţi marca, modelul, procesorul şi viteza în Mhz)
....
....

7. Ce calculator intenţionaţi să achiziţionaţi în viitor? (specificaţi marca, modelul, procesorul şi viteza în Mhz)
....
....

8. Indicaţi ordinea clasificării revistelor de gen preferate de dvs. (PC Games inclusă):
1.
2.
3
4.
5.

9. Se găseşte PC Games la chioşcul dvs. preferat?
❑ Da.
❑ Da, dar sunt puţine exemplare.
❑ Vânzătorul ar vrea să primească ____ exemplare.
❑ Nu.

10. În cazul unuia dintre ultimele două răspunsuri, indicaţi numele şi adresa chioşcului preferat (cereţi aceste date vânzătorului), astfel încât noi să îl putem aproviziona:
....
....

11. Cât sunteţi dispus să plătiţi în plus pentru un număr PC Games care să conţină un joc full version din anii 1998-1999?
....

12. Care este genul de jocuri preferat de dvs.?
....

13. Pentru topul PC Games propuneţi următoarele jocuri:
1.
2.
3.
4.
5.

14. Ce program antivirus folosiţi?
....

15. Ce alt program antivirus aţi dori să folosiţi?
....

16. Aveţi acces la Internet?
❑ Da ❑ acasă
❑ la birou
❑ în altă parte
❑ Nu

17. Vă plac jocurile Play Station?
❑ Da. ❑ Nu.

18. Între un joc PC şi unul Play Station, pentru care aţi opta?
....

19. Aţi agrea să citiţi în paginile revistei PC Games informaţii despre Play Station?
❑ Da. ❑ Nu.

Aş cumpăra o consolă Play Station la preţul de...

20. Compania noastră vă poate expedia la domiciliu informaţii din domeniul IT. Aţi citi aceste informaţii?
❑ Da. ❑ Nu.

Aş dori să primesc informaţii pentru domeniul
❑ calculatoare
❑ multimedia
❑ jocuri PC
❑ console Play Station
❑ jocuri Play Station
❑ Internet

TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Doresc să comand cu acest talon următoarele:	Doresc să comand revista PC Games pentru luna:
❑Revista PC Games nr. 1/aprilie 2000 ------ 50.000 lei	❑Iulie ❑Octombrie
❑Revista PC Games nr. 2/mai 2000 -- ------ 60.000 lei	❑August ❑Noiembrie
❑Revista PC Games nr. 3/iunie 2000 ------- 69.000 lei	❑Septembrie ❑Decembrie
❑Revista PC Games nr. 1 + 2 ---------------- 100.000 lei	
❑Revista PC Games nr. 1 + 2 + 3 ----------- 160.000 lei	Doresc să mă abonez. Tipul abonamentului:
❑2xCD - PC Games nr. 1 ------------------------ 10.000 lei	❑ 3 luni - preţ - 180.000 lei
❑4xCD - PC Games nr. 1 + 2 ------------------ 25.000 lei	❑ 6 luni - preţ - 350.000 lei

PENTRU COMENZI sunt de acord să plătesc la primirea revistei

PENTRU ABONAMENT am achitat prin mandat nr. ____________ pe numele:
Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. Pb 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.

Numele: ____________________
Prenumele: ____________________
Adresa:________Localitatea__________Jud.________Cod poştal ______
Str.____________________Nr.______Bl.________Ap. ____________
Telefon____________________Mobil ____________
Profesia____________________Pregătire: ❑şcoală generală ❑ şcoală profesională
❑ liceu ❑ postliceal
❑ colegiu ❑ facultate
❑ altele

Data naşterii______________

Decupaţi talonul din revistă şi trimiteţi-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games România, str. Simion Bărnuţiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, judeţul Bihor

Sunt de acord ca informaţiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Semnătura______________



Numărul de scrisori şi mail-uri sosite la redacţia noastră în ultimul timp a mai scăzut. Responsabilă o fi căldura sufocantă din această perioadă sau, cine ştie, Campionatul European de fotbal. Sau poate "poza" mea e de vină? Eu, oricum vă aştept în continuare scrisorile, fie ele trimise prin Poşta Română fie prin cea electronică. Probabil că fotografia de la concursul Poza lunii nu v-a inspirat suficient. Sau poate premiul, care constă într-un abonament pe trei luni, nu l-aţi găsit destul de atractiv. Sper ca noul concurs cu aceeaşi temă să se bucure de un succes mai mare. Chiar şi aşa, unii pe care îi considerăm deja prietenii noştri ne-au trimis scrisori cu opiniile lor despre numărul 2 al PC Games. Nu au fost singurii.

Vă mulţumesc tuturor.

Configuraţia minimă pentru Diablo II

Vlad Susanu

Salut,
Am cumpărat primul număr al revistei voastre şi am rămas surprins de calitatea acesteia. Nu mă aşteptam să apară o astfel de revistă la noi în ţară. Sunteţi cei mai buni! Cu toate astea, am fost dezamăgit când am văzut ca nr. 2 nu apare la timp. Când am observat însă ce schimbări aţi făcut, am înţeles întârzierea. A meritat. Însă am câteva sugestii. Puteţi încerca sa puneţi un poster chiar dacă preţul revistei creşte. Rubrica de Tips&tricks ar trebui să dispară sau cel puţin să fie mai mica. Un gamer adevărat termină un joc fără cheat-uri. Aţi putea înlocui această rubrică cu mai multe pagini de hardware. Nu ar strica un joc complet pe unul din cele două CD-uri. O extindere a Poştei redacţiei sunt sigur că ar mulţumi cititorii. Această rubrica poate fi adăugată pe unul din cele două CD-uri. Nişte concursuri ar fi binevenite. Îmi puteţi spune ce configuraţie necesită Diablo 2? Este de ajuns un Pentium II cu 32 MB RAM ? În continuare, vă urez mult succes şi să nu uitaţi că mulţi gameri contează pe voi.

Bună Vlad,
Îţi mulţumesc pentru scrisoare. Ne cerem încă o dată scuze tuturor cititorilor pentru întârzierea apariţiei celui de al doilea număr.

Majorităţii sugestiilor pe care ni le-aţi făcut le-am răspuns deja în numărul trecut. După cum am spus, revista va apărea în scurt timp şi cu un poster, dar nu vom modifica pentru asta preţul revistei. Rubricile de Tips&tricks şi hardware vor rămâne la fel. După cum aţi putut vedea în al doilea număr, pe fluturaşi am pus problema apariţiei revistei împreună cu un joc full version. În funcţie de răspunsurile pe care le vom primi de la voi, vom analiza oportunitatea acestui fapt. Concursuri au fost şi în primul număr şi în al doilea şi ele vor continua. Vlad, eşti câştigătorul concursului Poza lunii. Felicitări. Pentru Diablo 2, după spusele producătorilor, va fi nevoie de Windows 2000, 95, 98 sau NT 4.0 Pentium 233 sau echivalent, 32 MB RAM 650 MB spaţiu pe harddisk, 4X CD-ROM drive, placă video compatibilă. DirectX. Suportă carduri cu cel puţin 8MB RAM compatibile Glide şi Direct 3D. Direct 3D cere 64 MB RAM. Pentru jocul în reţea, cerinţele sunt mai mari. 64 MB RAM 950 MB spaţiu pe harddisk minim 28.8 Kbps modem.

Vrem un poster

George E.

Salut PC Games,
Sunt George E. din Braşov şi mă bucur tare că a apărut revista. Calitatea grafică a revistei a fost vizibil îmbunătăţită. Felicitări. De asemenea, mi-a plăcut că aţi scris mult despre RPG-uri. Le iubesc. Totuşi, pe CD-uri ar trebui introduse ceva screenshot-uri din jocurile ce vor apărea. Un poster n-ar strica.

Salut George,
Mă bucur că ai observat îmbunătăţirile ce s-au adus revistei din punctul de vedere al graficii şi nu numai. Si eu sunt un fan al RPG-urilor. Vom încerca să introducem şi screenshoturi, să vedem. După cum am mai zis, posterul va veni şi el, dar te rugăm să mai ai puţină răbdare.

Numărul doi e mai bun?

Adrian Ochisor

Iată că a apărut şi nr. 2. Sincer, nu mă aşteptam să-l găsesc după atâta aşteptare (trebuia să apară după Paşte, chiar voi aţi spus), dar cum l-am văzut, l-am şi luat (pe el, nr. 2). Recunosc că aşteptam cu nerăbdare filmul din Commandos 2. Marfă de tot şi filmul cu Lara! După cum v-am mai spus, primul număr mi s-a părut f. bun (cu unele scăpări, ca la orice debut), iar nr. 2 e chiar mai bun! Şi acum şi ceva critici (suportaţi, nu?). Articolele cu NFS: de ce şi avanpremieră, şi test? Unele titluri şi chiar articole au rămas în germană. Cam atât deocamdată. mai găsesc sau dacă îmi mai aduc aminte, mai scriu. Mi-a plăcut ca s-a mai micşorat rubrica de Tips&tricks. Sincer, în nr. 1 era mult prea mare, chiar şi acum e mare, dar merge. Critica nr. 1 este totuşi legată de data de apariţie. De la 20 aprilie a trecut f. mult (în Bucureşti am văzut-o pe 2 iunie). Se va respecta termenul de pe ultima pagină? Cam multe întrebări, dar asta e... Mişto faza cu concursul (tombola), mă refer la talon. E bine că nu trebuie tăiată revista. Topul îl voi trimite mai târziu. Poşta e bine de ţinut în revistă două, maxim patru pagini, că aveţi de unde. În legătură cu posterul, nu pot spune

că sunt un fan al lui, dar dacă-l puneţi, luaţi exemplul din GameOver, adică să fie cam cât patru pagini. Dar mai bine scrieţi ceva util.

Salut Adrian,

Vom trece peste felicitări, nu de alta, dar pe urmă vom fi criticaţi pentru ele. Critici suportăm şi deci îţi voi răspunde la ele. Din cauza întârzierii apariţiei revistei, s-au suprapus cele două articole cu NFS. Nevrând să ne privăm cititorii de nici un articol (avanpremieră sau test), ne-am hotărât să introducem ambele articole în acelaşi număr. Întrucât problemele care au dus la întârzierea apariţiei cu o perioadă destul de lungă sunt acum rezolvate, nu cred că vor mai apărea situaţii de acest gen. Data apariţiei va fi respectată. Nu am primit topul tău, dar cine ştie, poate numărul următor.

Câştigătorul concursului organizat de PC Games şi Ubi Soft este Dragomir Gabriel din Bucureşti

FELICITĂRI



După cum puteţi vedea din eşantionul de scrisori publicate, ca intotdeauna, lumea e frumoasă pentru că e diversă. În ceea ce ne priveşte, evident, respectăm toate opiniile cititorilor noştri. Îi rugăm pe cititori să fie concişi şi concreţi, pentru a ne da posibilitatea să răspundem unui număr mai mare de scrisori. Redacţia îşi rezervă dreptul de a sintetiza scrisorile.

Erată la Need for Speed: Porsche

Parlea Mihai

Revista arată bine dar aţi cam întârziat faţă de data promisa...... câteva sugestii:
-la rubrica de scrisori toate mesajele încep cu ce marfă e revista, asta nu e bine si dacă se păstrează aşa va fi foarte criticat(în primul rând de mine),nu zic că nu e marfă dar totuşi.........
-tabelul cu acceleratoarele de la jocuri unde sunt culori(roşu ,verde, galben) e cam aiurit la Porshe, vreţi să ziceţi că jocul nu e jucabil pe nimic ce e făcut de 3dfx dar merge super pe tnt1 şi g4000? mai gândiţi-vă ...si tot aci mai e o greşeala, la Alpi a trebuit sa-mi aduc aminte de cunoştinţele de germana ca să descifrez.......

Bună Mihai

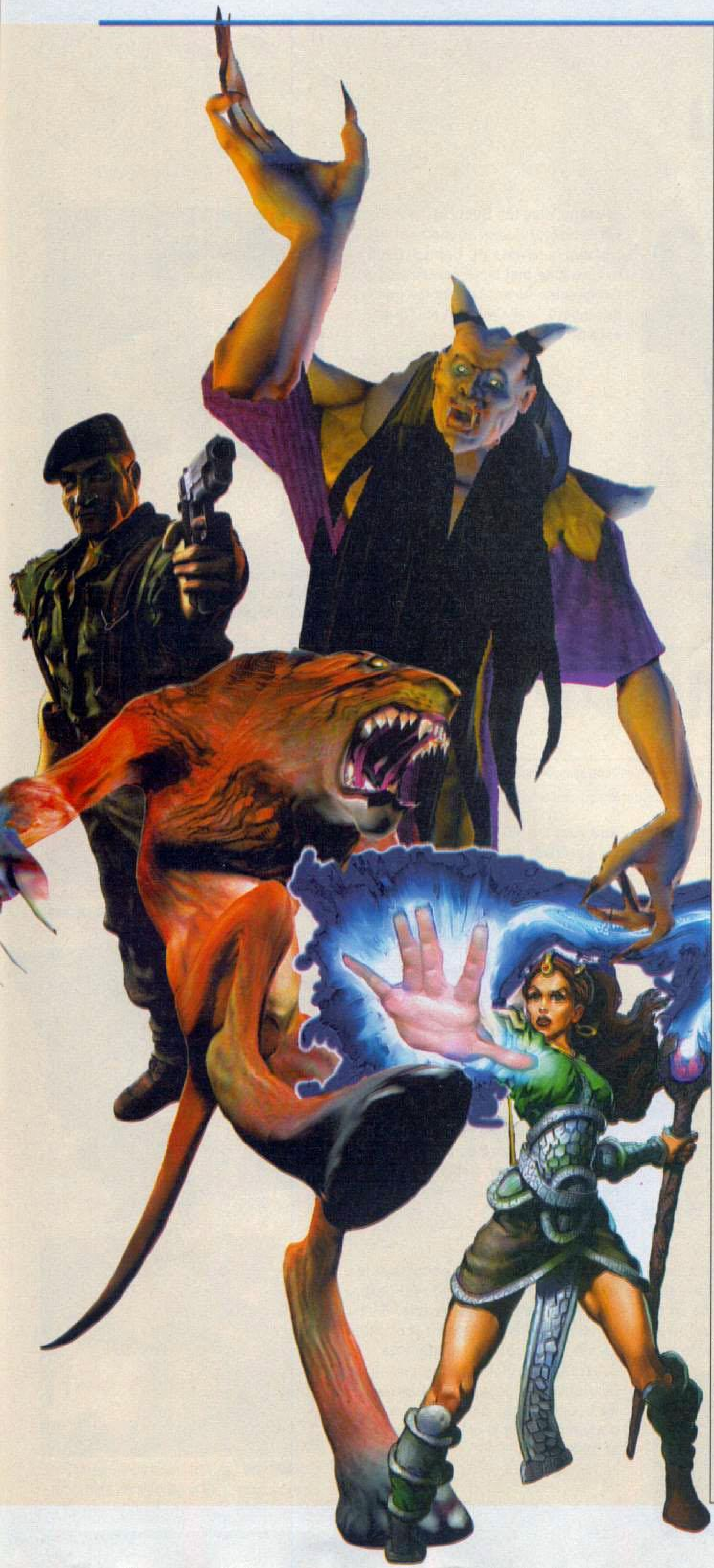
Uite ca nu chiar toate mesajele încep cu felicitări la adresa revistei noastre.
Da, a fost o greşeală la Porche şi de aceea ne cerem scuze.
Testul respectiv a fost făcut pe varianta demo a jocului.
Ca urmare a mai multor sesizări ce ne-au venit la redacţie s-a testat din nou jocul, in varianta full version, şi vă prezentăm alăturat tabelul cu corecţiile ce se impuneau.
Dintr-o regretabilă eroare, descrierea traseului Apli de la articolul despre Need For Speed: Porche, din numărul trecut, pagina 112, a rămas în limba germană. Textul corect este:
"...Extrem de sinuos şi defectuos, dar, în acelaşi timp, unul dintre cele mai frumoase trasee. Începeţi în vale şi ajungeţi, prin mai multe trecători, într-un pitoresc şi înzăpezit sătuc de munte"

Need for Speed: Porsche

Astfel rulează jocul pe PC-ul dvs.

PROCESOR		Pentium 200 MMX	Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450		AMD Athlon 700	
	RAM		32	64	32	64	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640x480		Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800x600		Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
Rage128 ATI Rage Fury	640x480		Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800x600		Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
GeForce Guillemot 3D Prophet	640x480		Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800x600		Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
TNT2Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640x480		Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800x600		Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
Savage2000 Diamond Viper II	640x480		Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800x600		Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Slab	Optim	Optim	Optim
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640x480		Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
	800x600		Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Slab	Slab	Slab	Slab	Optim	Optim
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640x480		Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800x600		Slab	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024x768		Slab	Slab	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim

LEGENDĂ: Slab (roşu), Acceptabil (galben), Optim (verde)



PC Games România

Redacţia:
George Cătuneanu
Corneliu Dan
Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Corolanu
Rareş Crişan
Monika Eördögh
Robert Mark Ferenczi
CD Rom:
Kramer Zoltan
Producţie :
Dorin Onica
Publicitate:
SC Amalia Internaţional
Tel/Fax: 059/411154
Prepress:
S.C. Best Print
Tel. 065/520.752
Tipar:
S.C. Crispapier srl
Tel: 093/306205
Vânzări:
Paul Mork
Distribuţie:
SC Alcris srl.
Tel. 01/6104494
092-311271
Contabilitate:
Roxana Popovici
Director Financiar:
Cristina Paap
Adresa redacţiei:
PAM Grup srl.
Oradea, str. S. Bărnuţiu 30,Ap. 3
Tel. 059.479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail :pcgames@rdsor.ro
ISSN: 1454-9964
Editor: PAM Grup srl.
Aleşd, P-ţa Unirii, Bl. Z 32, Ap.6

PC Games Germania

Adresa redacţiei
COMPUTEC MEDIA PC Games
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
Germania
e-mail: redaktion@pcgames.de
Tel. service : 0049 911 2872-150
Conducere:
Christian Geltenpoth (preşedinte),
Roland Arzberger, Oliver Menne
Redacţia Germania:
Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus
Esposito (asistenţă)
Editura
COMPUTEC MEDIA
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

Instantaneu

Wanted: text comic pentru poza lunii



BA AL MEU! Fostul redactor şef Thomas Borovskis şi colega Petra Maueröder se ceartă pentru noile jocuri sosite la redacţie.

Susanu Vlad din Bucureşti este câştigătorul unui abonament pe trei luni la revista PC Games. Dacă aveţi o idee mai bună pentru textul din imagine (dreapta) trimiteţi-ne-o prin poştă. Mai simplu şi mai direct este prin e-mail.

Adresa noastră: Redacţia PC Games, pentru: Poza lunii
str. Simion Bărnuţiu, nr.30, ap. 3,
cod 3700 ORADEA, jud. BIHOR

E-Mail: pcgames@rdsor.ro

Excluşi angajaţii PC Games



X FOR U Fondatorul Microsoft, Bill Gates, în timpul prezentării X-Box.

PC Games 4/2000

TERMEN DE APARIŢIE Ediţia PC Games Iulie/2000 apare în cursul lunii iulie

Redacţia nu garantează data pariţiei. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor, care duc la modificări ale acesteia.



Sunteţi curios de Monkey Island 4? Half-Life2? WarCraft3? Commandos2? Anno 1503? Baldur's Gate 2? Max Payne? Duke Nukem Forver? Call to Power 2? FIFA 2000? Grand Prix 3? Halo? Freelancer? Age of Empires 3? Atunci nu aveţi voie să rataţi marele reportaj de la E3: PC Games transmite în direct prin reporterii săi la faţa locului, de la cel mai mare târg de jocuri din lume, la interviuri celor mai renumiţi designeri de jocuri, vă informează despre stadiul actual de dezvoltare a jocurilor şi vă destăinuie numele titlurilor care vor face furori în următoarele luni. Echipele noastre de cameramani surprind, pe lângă atmosfera de târg, o mulţime de scene din jocuri. Şi, normal, selectăm jocurile de elită de cele mai slabe. Cei care doresc să aibă un cuvânt de spus, nu au voie deci să rate- ...3.

Red Alert 2 + C&C: Renegade

Surpriză: Westwood Studios lucrează în secret la Red Alert 2 - şi aceasta înseamnă că în curând va apărea Command&Conquer 4. Aducem cu noi de la vizita noastră în SUA pe lângă screenshot-uri din jocul de strategie, şi informaţii fierbinţi despre action-ul C&C: Renegade.

Voodoo5 la testul de rezistenţă

Cum se comportă noul Voodoo5 5500 AGP faţă de cardurile GeForce 2? Thilo Bayer şi echipa sa hardware vă furnizează tabelele comparative cu vitezele şi calităţile acestora. Înainte de cheltui o groază de bani pe un card grafic high-end, ar trebui să aşteptaţi neapărat rezultatele testelor PC Games.

Tipps & Tricks

În paralel cu testul nemilos al jocului de strategie în timp real despre cel de-al II-lea Război Mondial, Sudden Strike, vă prezentăm şi o soluţie completă a acestuia. În afară de acestea, îi sprijinim pe toţi piloţii Starlancer în lupta lor de supravieţuire în univers. Şi, normal, mai există o abundenţă de short-tips, cheaturi şi tuning-tips.



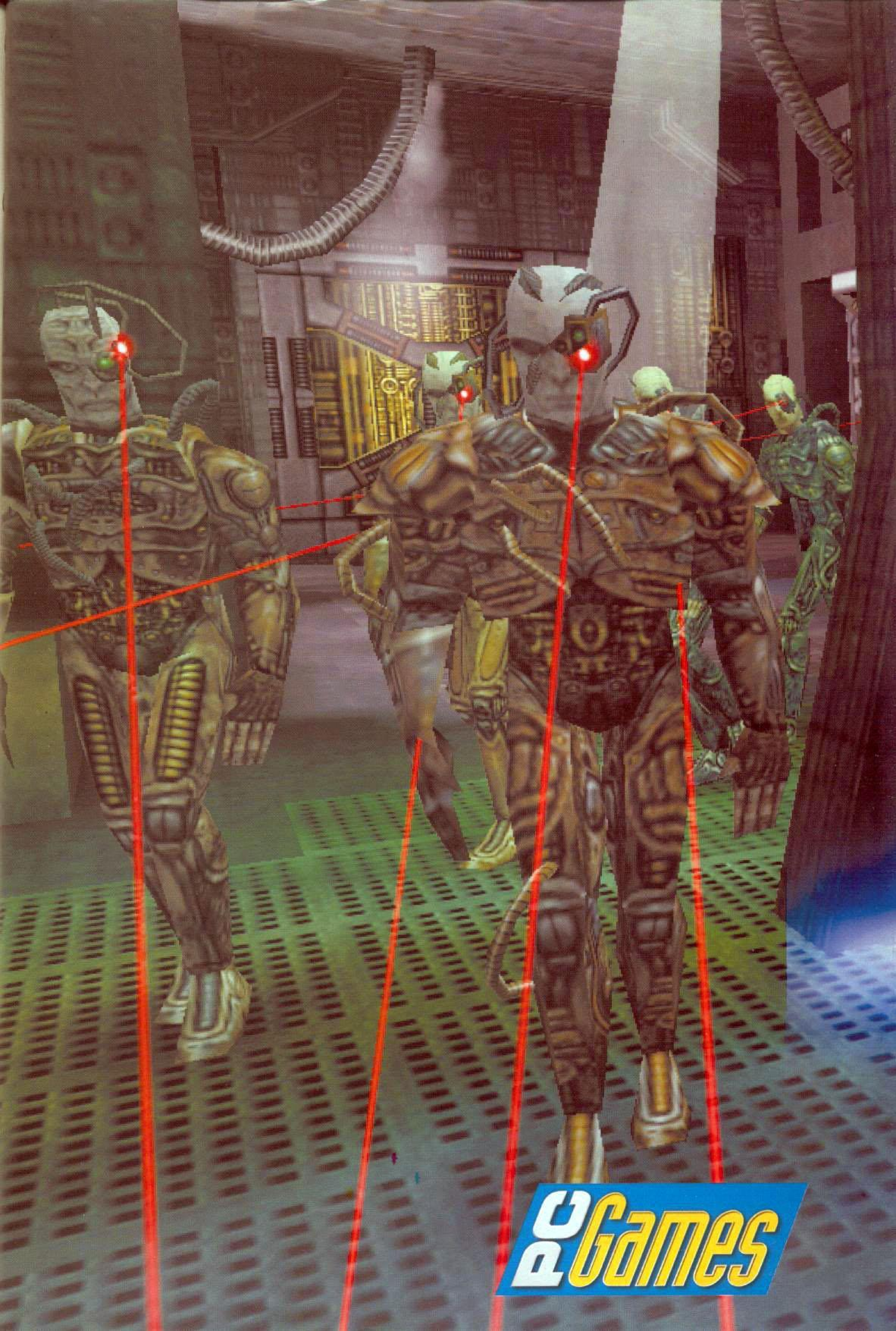
UN PUMN ÎN NAS Arată oare C&C: Renegade la fel de brilliant ca în imagine?

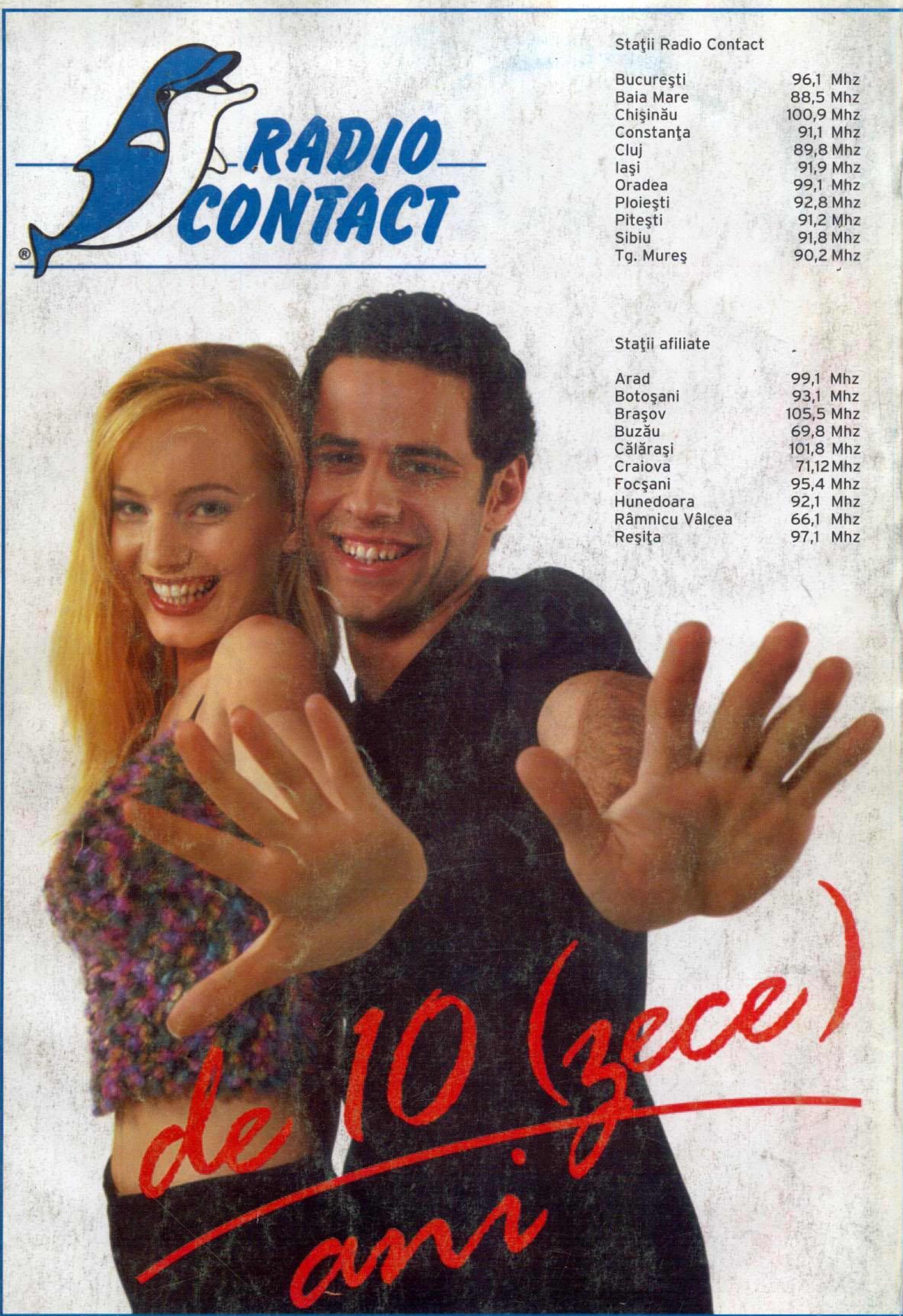


■ MAGIE VOODO
Sfaturi de achiziţionare de la profesioniştii hardware: PC Games vă spune cât de bune sunt cardurile Voodoo5.



TIMPURI STELARE Veţi afla în PC Games 4/2000 cum să supravieţuiţi în galaxiile din Starlancer.




RADIO CONTACT
Staţii Radio Contact
Bucureşti 96,1 Mhz
Baia Mare 88,5 Mhz
Chişinău 100,9 Mhz
Constanţa 91,1 Mhz
Cluj 89,8 Mhz
Iaşi 91,9 Mhz
Oradea 99,1 Mhz
Ploieşti 92,8 Mhz
Piteşti 91,2 Mhz
Sibiu 91,8 Mhz
Tg. Mureş 90,2 Mhz
Staţii afiliate
Arad 99,1 Mhz
Botoşani 93,1 Mhz
Braşov 105,5 Mhz
Buzău 69,8 Mhz
Călăraşi 101,8 Mhz
Craiova 71,12 Mhz
Focşani 95,4 Mhz
Hunedoara 92,1 Mhz
Râmnicu Vâlcea 66,1 Mhz
Reşiţa 97,1 Mhz
de 10 (zece) ani